PSX EXTREME

WIELKI RAPORT Z TARGÓW ECTS!

OPISY

CHRONO CROSS
TENCHU 2

RECENZJE

CHRONO CROSS
DYNASTY WARRIORS 2
STAR TREK INVASION
TENCHU 2
BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS
MOTO RACER WORLD TOUR
R.C. revenge
VALKYRIE PROFILE
DAVE MIRRA freestyle BMX
TOCA World Touring Cars
SPIDER-MAN
Sydney 2000
TEAM BUDDIES
LET'S GO TO WAR

Nieoficjalny magazyn użytkowników P

PSX EXTREME

Cena 6,80 PLN INDEX 340898 • ISSN 1429-172X

38

wrzesień 2000

PSX EXTREME

Październ

Nasza okładka - Rayman 2 (UBISOFT)

1429-172X INDEX 340899

NR 10 (7) Numer 10/2000 (30)

Wydawca GRUPA

Adres redakcji:
ul. Sokolska 85, 40-087 Katowice
tel./fax (0-32) 203-52-18 do 21
redakcja - wew. 328
wydawnictwo - (tel./fax) wew. 329
Redaktor Naczelny:
Przemysław Ściarski (Mr. Ściera)
Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Oczko (Aju)
Zespół Redakcyjny:
Andrzej Błaszczyk (Loki)
Piotr Figlerowicz (Piotrek)
Mirosław Grabo (Gamera)
Norbert Konloczny (Norby)
Tomasz Kozioł (NIV)
Dariusz Majowski (Kujot)
Tomasz Staroń (Star)
Piotr Staroliski (ACE)
Marcin Tobiasz (Myszon)
Aleksander Więczorek (Sasza)
Artur Włodarczyk (Shiva)
Maciej Zawada-Adamski (Kali)
Współpracownicy:
Artur Chmielewski (Mort)
Marcin Kamara (Kasa)
Praktykanci:
Marcin Brodacki (Brodek)
Oprawa graficzna:
Andrzej Błaszczyk
Przemysław Ściarski
Mariusz Wawrzyk
Materiały graficzne w dziale "Recykler"
Patryk Strzoka "Kleja"
Automatyczna kwestia lokalizacji :)
Tomasz Kozioł (NIV)
tel. kom. (0-606) 338282
Inspektor kontroli technicznej:
Tomasz Staroń (Star)
International Public Relations
Norbo Lavy
Phone (+33) 134 882582
Skład, łamanie
i przygotowanie do druku:
Andrzej Błaszczyk
tel. kom. (0-601) 23 15 18
© Mariusz Wawrzyk (Bull)
Dział prenumeraty:
Aneta Wadura Sybery
wtorek od 12 do 19, piątek od 8 do 12
tel. (0-32) 208 16 18, w. 223,
fax (0-32) 208 77 81, w. 226
Druk:
Marpress Press S.A., Katowice
Dział reklamy:
Sebastian Kaldan
tel. kom. (0-602) 60 94 38
Konto bankowe:
Bank Śląski o/Katowice
19581214-2208555246

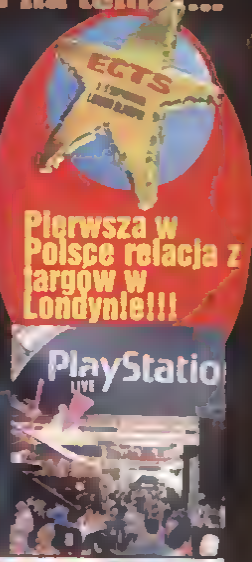
Sciera
Aju
NIV
Kali
Myszon
Star
Loki
Norby
Gamera
Sasza
Piotrek
Kujot
Shiva
Ace
Mutti
Koco

wYstępniak

czyli krótko, ale nie na temat...

Od czego tu poczęła?! Miejsce ale mam co Wstępniak (a ja tak lubię pisać). W tym miesiącu dalkych tylołów gokozoło się nlamała ksiąp tylo "ósemek"), więc "szczęśliwi" posiadacze Dreamcastów zhyko rzucają się lorsz z sklea (a mówiłem, żaby ole pozbywać się PSX'ówl). Zresztą Dreamcast so lorgach w Loodyale wręcz ola istniał (w samie kyla kilkanaście konsol DC), zaś najwięcej gier gokazywana oo PSX i PS2. Światlano przyszłość przed gosladoczami Uzoroków i Czarnal. Son z gawiak sądząc mają jedyale cana nawaj konsali SONY oraz zapowiadające się grakiamy z jej aobyciem - glatki płoszą, że do kańoo roku w krojach Earuzy zachodolej wszyskia PS2 sprzedawana kędą tylko w srzodsprzedaży, więc oo sklagawych półkach ole pojawi się do maja 2001 r. (mam się śmiać?). Zagraczam do loklary i czekam oo listy z opiniami dalyczącymi mapazyoo. Ludzia, piszcie listy, ha zimo idzie!

Mr. Ściarach



Pierwsza w Polsce relacja z targów w Londynie!!!

W związku z tym, że do kaszty EXTREME VHS zdecydowaliśmy się dodać przywiezlony materiał z ECTS 2000, termin wysyłek konsol został przesunięty w okolicę połowy września. Przepraszamy.

UWAGA!
Orgoolzajesz parly?
Nie wiesz ozym poczęstować gościi?
Kup grę...

Extremalne przypadki z życia wzięte przedstawia Aju.

Erotyka w grach

Czego ‘ale wyłan… ołojono ‘ton nier… rzało oka, zaś ka… “ale Wielki. … nek przeczy, wy… łapie go NIV. Tym razem … widop. Zwyczajnie… str. 54

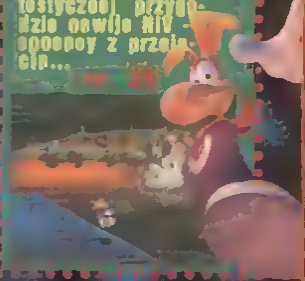
Chore pomysły developerów

Myszon się zapiazał!! Znaloziy się rowolez jego leksiyi Zapowiedziany w poprzednim miesiącu hejhot zoajdzieie oo str. 74
Kto jest świrem? Myszon czy propromisel?

RAYMAN 2

THE TE APE

UBI SOFT opyiało ole długo, ale efekt końcowy zasłużył ole tylko wyłącznie… leoz i głębią. O fantastyczoej przygodzie oawije NIV - opoapoy z przeja… str. 26



Piła

ernik 2000

Gra Numeru!

str.22

Prawdziwy maksiorszyk - wyrafinowana grafika, fantastyczna muzyka, niebanalna fabuła i znakomity system walki - to wielka biała nadzieja Square...

str.22

recki

ALL STAR TENNIS 2000 47
ATV: QUAD POWER RACING 66
CHRONO CROSS 36
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 63
DINOSAUR 46
ECW: ANARCHY RULZ 46
INFESTATION 38
IRON SOLDIER 3 73
JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000 ... 71
LATTICE 72
MOTO RACER WORLD TOUR 86
BATMAN 2 THE GREAT ESCAPE 36
RC REVENGE 69
SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING 76
SPIDERMAN 46
STAR TREK: INVASION 80
SURF SIDERS 53
SYDNEY 2000 62
TEAM BUDDIES 42
TENCHU 2 44
TERRACON 46
TOCA WTC 66
VALKYRIE PROFILE 34

PS2

DYNASTY WARRIORS 2 78
GUNGRIFFON BLAZE 80
JIKKYOU WORLD SOCCER 2000 78
SURFROID 56
X-FIRE 81

opisy

s. 86 Chrono Cross

Ukończ wiele sprawdzianów na nocach. Efekt? Wielki opis jak ukończyć najlepszego RPG na PSX!

s. 82 Tenchu 2

Kto wyszedł przeżyć TENCHU 2 bez zadrapnięcia? Wszystkie mapy na str. 82

SPIDER-MAN

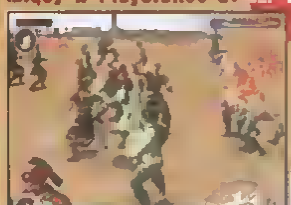
Słyszałam, że ACTIVISION zrobiło jakąś grę ze Spider-Manem... Jestem ciekawa szczegółów

patrz str. 40

DYNASTY WARRIORS 2

Czyżby pojawiła się właśnie kolejna gra wykorzystująca w pełni sprzęt grający w PlayStation 2?

str. 78



co jeszcze...

LISTY 102
KĄCIKI 94
TESTY 110
TIPSY 100

Coraz więcej gier szykuje się na nowego Play'a, o czym wyczytać można zarówno z poniższego [illegible] jak i z obszernej relacji z londyńskich targów, a jednocześnie coraz [illegible] sytuacja z premierą PS2 w Europie. Nie [illegible] [illegible] miesiąc, cena "czarnuli" oczekiwany będzie w granicach [illegible] zaś [illegible] nie "[illegible]" wystartują z 250 PLN na [illegible] Może [illegible] egzemplarzy konsoli [illegible] być podobno [illegible] [illegible] Inicjat jej informacji SONY Poland jeszcze nie potwierdziło. Bądźmy [illegible] [illegible] zwłaszcza że [illegible] [illegible] [illegible] "Ejajak" [illegible] [illegible]

CO NOWEGO?

NOWE ARCADE NAMCO

W Redakcji, po przeczytaniu tego newsa, wszyscy wręcz skakali po ścianach ze szczęścia. To tak na dobry wstęp, a teraz konkrety... Otóż NAMCO opracowało nową płytę do swoich automatów pod tajemniczą nazwą "System 246". A co w niej jest takiego ciekawego? Otóż jest ona kompatybilna z konsolą PlayStation 2, co oznacza, że w szybki i prosty sposób będzie można przenieść grę z tego właśnie automatu na PS2. Co to oznacza, chyba nie muszę pisać, chociaż dla spokoju zrobię to. Otóż jak przystało na właścicieli tejże płyty, NAMCO wszystkie swoje gry wydawać będzie właśnie na nią. Tak zaprogramowane automaty trafią do salonów gier, gdzie rzesze Graczy zaczną tracić pieniądze w zastraszającym tempie. I kiedy gra zdobędzie popularność, to przyjdzie moment, aby trafiła ona również na domowe systemy gier. I wiadomo, że nikt tu nie będzie specjalnie kombinował, tylko zrobi konwersję na taką konsolę, na którą będzie najłatwiej, a skoro "System 246" jest kompatybilna z PlayStation 2, to zgadzicie się ze mną, że w najbliższych latach pojawiać się będą najlepsze produkcje Namco! A i na zakończenie news z ostatniej chwili - pierwszym tytułem na nowy automat będzie SOUL CALIBUR 2!!! [ajo]

... i znów wyruszą armie nasze...

KESSEN II

To musiało nastąpić - po ogromnym sukcesie pierwszej strategii na PS2 zatytułowanej KESSEN, producent gry zapowiedział wydanie jej kontynuacji. Tym razem programiści zapowiadają bardziej dynamiczną akcję, z większą ilością zaskakujących zwrotów i ciosów. Przysłużyć ma się temu m.in. nowa inicjatywa "Crew Control Engine", która odpowiadać będzie za to, co dzieje się wokół oręża. Otworzy to przed graczem bardziej realistyczne walki - każdy z żołnierzy powinien zachowywać się jak ów żołnierz myślącego grzyba. Jednocześnie zwiększono aż o 5 razy ilość jednostek, którymi poczynania zostaną ukazane na ekranie. I tak jak w poprzedniej części mogliśmy zobaczyć około 100 walczących żołnierzy jednocześnie, tak w KESSEN II możliwe będzie podziwianie do 500 postaci na raz!!!

Modernizacjom uległ również system ciosów, chociaż nie wszystko zostało na razie ujawnione. Możliwe będzie zmienianie formacji oraz strategii, a jeżeli użycie magicznych zaklęć w celu wywołania tornada czy też burzy, KESSEN II oprzeczony będzie oczywiście na PS2, a wstępna data premiery została przewidziana na marzec 2001 roku. [mjn]

LISTA GIER EUROPEJSKICH (PAL)

Lista gier, które recenzowaliśmy w wersji NTSC, a które ukazały się w ostatnim miesiącu w wersji PAL (Europe).

tytuł	gatunek	ocena w PE	numer PE opis/recka NTSC
CRISIS BEAT	bijatyka	8	13
PARASITE EVE 2	przygodowe	8	30
GRIND SESSION	sportowe	8	34
X-MEN MUTANT ACADEMY	bijatyka	8	37

PHe

Kibice też chcą na ring!

WCW BACKSTAGE ASSAULT

Po wrestlingu zatytułowanym WCW ŁAYHEła, ELECTRONIC ARTS grzmierzy się do wydania WCW BACKSTAGE ASSAULT. Wydawca zagwiodło grzeszło 50 gostaci, w tym m.in. zdrowo chłeśniętego Goldberga, dobrego, chłeglesalo z głębym makijażem - Stinga, a tahże Vampiro. Co mnie hardze zaciekawiło w notce grasowej, to możliwość sahadzenia z ringu i jilewegoll! zaangażowanie gokliczności znajdującej się w najbliższym otoczeniu. Co to oznacza...? Nie mam pojęcia. Być może Goldberg będzie ginął na gahilhę, a może gadczas wyhaoywania swojego tiegowego wjazdu z bara oponent się adsnnie, w alehcie czego zginie ktoś z widowni... Zohaczymy. Nie mam zamiaru ściemniać - w notatce grasowej zawarta wygawiedź jakiejś szychy gierdzącej w stałh, a że gaalacie tahowe lahią chrzaalć gługaty, z wygawiedzi ale dawiedziałem się alczego, aa by kaśa warta adnatawania. Gra akaże się na gletformie PSX pad haalac klężącego raka. [hiv]

W twarz to za mało!

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Podczas tegarocznych "targów" w Monaco ungatrzyć i ungrać się ale mogłem w ULTIMATE FIGHTING CHAłePIONSHIP. Co prawda grazualawana kaśa wersja na DC, ale mała mała to akchadzi (była też na N64). Gra jest aczywiścla klajatyka 3D, tyle że ale w kanwancjanalym ajacia (czyli kanzas Arcade). Przygamina raczej wrestling, tyle że, zupełnie jak na lilmach, zawadnicy zamknięci są w klatce, zaś jadyną ragułę w kwestii możliwości zadawania ciosów jest brak raguł. Pełna ta rzutów, chwytów, kantr, grzechwytów, czy też dźwigni i multichartsów jale da tych Xlega tm dalakal. Zawadnika można męczyć da wali, aczywiście jeśli kreatura ale będzie się wyrywać. Ciosy agzakuje się gadabnie jak w TEKHENie - lewa/prawa ręka araz lewa/prawa naga. Są także 2-grzyciskawa sprawdzania da gartera, stąd zaś można czynić cuda, a których wgamniałem wcześniej. Na swają zaalagaje kamera, która w mamencie ciarania grzeciwnika ga macie zmiania swaje usławienia, paza tym zmienia się system starowania (szczegółów ale znam i nawet ale mam zamiaru próbować ściemniać, że jest inaczej). Dastępne mają być następujące tryki razgrywki: Tournament, Versus i Training. Grafika na DC wyworła na mnie spora wrażenia, a to ze sprawą dbałości a szczegóły. Graficy dają z siebie zatum wszystka, aby i na PSX wszystka miało ręce i nogi - mają być widoczne tałuże na ciałach zawadników, grymasy twarzy i lagasy sponsorów na lalalaszkach. Jeśli już jestem przy grafice - w tej grze kalaru maszą gałażyć spory nacisk na dagracawanie kalizji abiektów, adyż agięlane ciała wijące się jak węże, przenikające przez siebie wygląd aby śmieszne i głupie zarazem. Szczerze mówiąc: baję się a ta... PSX'awa haswersja pawinna przypaść Ci da gustu. Jest ta niewątpliwie duża kankurencja dla WWF SmACK DOWN!, aczkalwiek alazugalnia, szczególnie jeśli wziąć pad nwagę dynamikę. Wersja PSX pawinna trafić da półki sklepowa przed kańcem tego raku. [hia]

DO W[illegible] ZYTKOWNI[illegible] NSOL

SONY

Playstation

KONIEC [illegible]

Taki Koniec kłopotów [illegible] A I Japon

Oferujemy rewelacyjny MULTISYSTEM kt[illegible]

Będziesz mógł kupować oryginalne gr[illegible]

ukazują się szybciej niż ich europejsk[illegible]

SZYBSZE Uzyskasz kolor z płyt NTSC na [illegible] telewizorze

w systemie PAL przez AUDIO-

Multisystem można zamontować we wszystk[illegible] modelach

konsol 1002 5601 [illegible] 001

Prowadzimy serwis konsol w pełnym za[illegible]rege[illegible]

lasery wymieniamy czytniki naprawi[illegible]kt[illegible]

SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO

HURT-DETAL 15 zł n[illegible] +22% V=[illegible]yłki

SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90

Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK

INTERNET: www.unirad.com

To ma być RPG?

ORPHEN PS2

O tym, że Japończycy nie są normalni, nie muszę chyba nikogo przekonywać. To co o nich rozwija się pod kopułami jest popie****ne jak lato z radiem. Dowodem na potwierdzenie tej tezy mogą być gry ukazujące się na konsole, a przynajmniej ich część. Mówię w tej chwili o takich hitach, jak np. walki kogutów (BENKI). Sytuację natychmiast wykorzystują firmy tworzące gry i dawaj wypuszczać coraz ciekawsze "hompozycje". Z reguły wystarczy umieścić w nich grupę bohaterskich nastolatków, okrasić mangowymi elementami, cymbolską historię - i jest sztos. Nowy szpil ujrzał światło dzienne. O ile jednak z określeniem jakości na PSX może być pewien problem, to w przypadku PS2 problem ten znika. Natychmiast widać odwołanie przez programistów maniany. Tak też jest w przypadku ORPHEN, który w założeniu miał być trójwymiarowym RPG. Zaczyna się niźle, nauka rzucania czarów, czary piękne, błyszczące, przeciwnicy pękają jak bańki mydlane. Gościu, którym kierujemy, stoi z rozwianym włosem w świetle walących wszędzie błyskawic, łykając z oleba jakąś tajemniczą, zieloną oranżadę. Super. Niestety nie za czterdziestym dziewiątym razem... Pomijając już fakt, że klient ma kłopoty z przeskoczeniem półtorametrowego odcinka, podczas gdy dostawnie chwilę wcześniej przeskakiwał po maszcie żaglowca jak nic przymierzając małpa jakowaś, czy wysokogórska kozica. Mówię o tym żaglowcu tylko po to, by wspomnieć coś o fabule. Otóż rejs załogi młodocianych bohaterów zostaje nagle przerwany przez atak morskich stworów. Pech chce, że są to sami adepci magii, którzy rozwalają jedną ręką potężne, rypiące ogniem (!) na prawo i lewo węże morskie. Drugą ręką nasze króły drapię się po zadku i wypełniają kupon totolotka, co by Krzaklewskiemu kampanię zasponsorować. Nie wspomnę o naprawdę średniej, jak na możliwości PS2 grafice, czy muzyce, bo po prostu nie warto. Sasza mówi: piskich lotów średniak. (Sasza)

NAMCO uderza z role-play'em

SEVEN ~ LACE MORSE'S PS2

SEVEN ~ LACE MORSE'S CAVALRYMAN CORPS jest pierwszą grą RPG firmy NAMCO, jaka postanowiło nam wydać na PS2. Zajmować będzie jedną płytę DVD, a jej powierzchnia została przeznaczona głównie na przechowanie wspaniałej, ręcznie malowanej grafiki, która przypomina bardzo kreskę Disneya. Gra przenosi nas w średniowieczny świat, w którym kierując początkowo 7 wojownikami walczymy razem z potworami panującymi na Ziemi, w całej przywróconą ładu i pokoju. Ciekawie zapowiada się system walki - nasz oddział dzieli się na trzy grupy - atakującą, wspomagającą i odpoczywającą. Gdy tylko otrzymamy więcej szczegółowych informacji o tym produkcie, to z pewnością Star machnie jakąś większą zapowiedź, a na razie proponuję rzucić okiem na kilka zdjęć, które Laki powinien gdzieś tu obok wrzucić. Premiera ma nastąpić... w przyszłym roku. (aju)

Czy będzie Gołota?

VICTORIOUS BOXERS PS2

ESP zapowiedziało wydania pierwszego na PS2 boksa zatytułowanego VICTORIOUS BOXERS. 40 zawodników do wyboru to chyba jedyna zaleta gry, bo więcej firma nie raczyła podać. Oto pierwsze zdjęcie. (aju)

Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka

INFOGRAMES szykuje sobie obsadowy na tegoroczną jesień. W ciągu najbliższych 4 miesiącach na rynek trafią takie oto tytuły: DRIVER 2, ALONE IN THE DARK, MOTO RACER WORLD TOUR (PAL), POWERSPIKE PRO BEACH VOLLEYBALL, LOONEY TUNES BUGS & TAZ, LOONEY TUNES RACING, LOONEY TUNES SPACE RACE oraz PETER JACOBSEN'S 3D GOLF. Więcej o tych tytułach czytajcie w relacji z ECTS-u. (aju)

Na targach ECTS, SONY Europe zapowiedziało wydanie symulacji powietrznej pt. THE SKY ODYSSEY na PlayStation 2. Jak na razie gra jest w bardzo wczesnej fazie produkcji (30%), a premiera przewidywana jest na 2001 r. Podobno naszym oczom ukaże się świat zbudowany z milionów polygonów, a grafika pozbawione będzie charakterystycznego "zamglenia", jak to miało miejsce np. w TYPE-S. (aju)

Również na targach ECTS, z wypowiedzi przedstawicieli firmy CODEMASTERS można było wywnioskować, że w zaawansowanym stopniu są już prace nad takimi tytułami, jak MTV MUSIC GENERATOR i TOCA TOURING CAR, oczywiście w wersjach na PlayStation 2. Trwają również prace nad wyścigami samochodowymi w stylu COLIN MCRAE RALLY. (aju)

30 listopada pojawi się TALES OF ETERNIA, czyli kolejny RPG od NAMCO. Podobno wydawca cieszy się, że udało mu się go upakować "zaledwie na 8 płytach". (aju)

INFOGRAMES wykupiło prawa do gry SPIDER-MAN, której producentem jest TITUS. Zapowiedziano ulepszenie grafiki i systemu sterowania, z wykorzystaniem własnych, sprawdzonych rozwiązań. Podobno ma się również pojawić wersja na PS2. (aju)

Amerykańska wersja FINAL FANTASY IX trafi do sklepów najprawdopodobniej w połowie listopada. Tak przynajmniej zapewniło SQUARESOFT. (aju)

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER sprzedał się już tak dobrze, że szefostwo EIDOS postanowiło zrobić re-edycję, ale tym razem w "Platynowej serii". Cena sugerowana to 20 dolarów. (aju)

LISTA ZAPOWIEDZI NA PS2

EIKIA NA 6SA! Uwaga – jeśli jako dzień premiery podano jest "00" znaczy to że dokładny dzień premiery nie został jeszcze ustalony lub podany do wiadomości

PAŹDZIERNIK

10/24/00 - Big SSX Snowboard U. (EA)
10/26/00 - The Bouncer (Square)
10/23/00 - Dark Cloud (Sony)
10/24/00 - Driving Emotion Type-X (Square)
10/24/00 - Fantavision (Sony)
10/23/00 - FIFA 2001 (Electronic Arts)
10/26/00 - Fusion GT (Crave)
10/26/00 - Gauntlet: Dark Legacy (Midway)
10/26/00 - Gradius III & IV (Konami)
10/26/00 - Gran Turismo 2000 (Sony)
10/26/00 - Ico (Sony)
10/25/00 - Kessen (Koei)
10/26/00 - Knockout Kings 2001 (EA)
10/26/00 - Madden NFL 2001 (Electronic Arts)
10/26/00 - NASCAR 2001 (Electronic Arts)
10/26/00 - NFL GameDay 2001 (Sony)
10/26/00 - PlayStation 2 System (Sony)
10/25/00 - Orphen (Activision)
10/25/00 - Virtua Racer V (Namco)
10/26/00 - Street Fighter EX3 (Capcom)
10/26/00 - Summoner (THQ)
10/26/00 - Swing Away Golf (Electronic Arts)
10/26/00 - Tekken Tag Tournament (Namco)
10/26/00 - The World is Not Enough (EA)
10/26/00 - Timesplitters (Eidos)
10/26/00 - N Squad (Electronic Arts)
10/27/00 - ESPN Inter. Track & Field (Konami)
10/27/00 - Roadster Trophy (Interplay)

LISTOPAD

11/00/00 - Age of Empires II (Konami)
11/00/00 - Armored Core 2 (ASCII)
11/00/00 - Carrier (Jaleco)
11/00/00 - ESPN NBA 2 Night (Konami)
11/00/00 - ESPN NFL Prime Time (Konami)
11/00/00 - ESPN X Games Snow (Konami)
11/00/00 - Eternal Ring (ASCII)
11/00/00 - Evergrace (ASCII)
11/00/00 - F1 Championship (Ubi Soft)
11/00/00 - Jungle Book (Ubi Soft)
11/00/00 - Midnight Club Street R. (Take 2)
11/00/00 - On Road Thunder (Midway)
11/00/00 - Oni (Take 2 Interactive)
11/00/00 - Onimusha: Warlords (Capcom)
11/00/00 - Rayman 2 (Ubi Soft)
11/00/00 - Ready 2 Rumble Boxing 2 (Midway)
11/00/00 - Ravell 2 (Acclaim)
11/00/00 - Shadow of Destiny (Konami)
11/00/00 - Silent Scope (Konami)
11/00/00 - Smuggler's Run (Take 2)
11/00/00 - The Last (Crave)
11/00/00 - V.I.P. (Ubi Soft)

GRUDZIEŃ

12/00/00 - Galleon (Interplay)
12/00/00 - Off Road Outlaws (Interplay)

STYCZEŃ 2001

01/00/01 - Air Wars: Super Ranked Wars Lasts Add
W 2000 roku powinny się jeszcze ukazać:
ACE (From Software)
ACE GP (Namco)
A-Train 6 (Artdink)
All-Star Pro Wrestling (Square)
Aquaqua (Imagineer)
Baki The Grappler (Tecmo)
Be On Edge (Sony)
Dead or Alive 2: Hardcore (Tecmo)
Dinosaur (Ubi Soft)
Dragon (Sony)
Dropship (Sony)
DrumMania (Konami)
Evo Rally (Sony)
Extermination (Sony)
Final Fantasy X (Square)
Formula 1 2000 (Sony)
Fox Sports Football (Fox Interactive)
Golf Paradise (T & E Software)
Gun Griffon Blaze (Capcom)
HRA Drag Racing (Bethesda)
Maximo (Capcom)
Mechasmith (Idea Factory)
Memories (Konami)
Might and Magic (3DO)
Ninja Gaiden (Tecmo)
Oonks and Cranglos (AndNow)
Oriental Blue: Ao no Tengai (Atlus)
Oriental Blue: Ao no Tengai (Atlus)
Olympic 2000 (Konami)
Onicast II (Holograman)
Picassio (TBA)
Popolocrois Hi (Sony)
Primal Image (Altus)
Pro Baseball All End of Century 1999 (Square)
Rally Hard (Imagineer)
Reloaded Ephemeral Fantasia (Konami)
Ring of Red (Konami)
Rogue Ore (KogaOre)
Sim Theme Park (Electronic Arts)
Silphond: Lost Planet (Capcom)
Sky Surfer (TBA)
Splash Nine (Sony)
Sky Hunter (Midway)
Stepping Selection (Jaleco)
Starhead (Asci)
The Dreamland Chronicles: FH (Bethesda S.)
The Getaway (Sony)
The Road To El Dorado (Ubi Soft)
This is Football (Sony)
TYRU (Sony)
Unreal Tournament (Epic Mega Games)
Wangyris Bay & Night (Konami)
War Monkeys (TalonSoft)
WCW Mayhem Untitled Sequel (EA)
Wild Racing (Imagineer)
Wipeout Fusion (Sony)
World Soccer 2000 (Konami)
X-Squad (Square/EA)

W 2001 roku powinny się ukazać:
Aliens Colonial Mariners (Fox Interactive)
All-Star Baseball (Acclaim)
Army Men Air Attack 2 (3DO)
Army Men: Sarges Heroes 2 (3DO)
Baldur's Gate (Interplay)
Beast Wars (BAM Entertainment)
Big Wave Surfing (Asci&Im)
Blast Fury (Midway)
Champs F1 Racing (BAM Entertainment)
Destruction League (3DO)
Dino Crisis 2 (Capcom)
Dino Crisis 3 (Capcom)
Donald Duck: Baby Quakers (Ubi Soft)
Drakan (Sony)
Ephimaral Fantasia (Konami)
Epifagon (THQ)
Evil Dead: Hail to the King (THQ)
Ferrari 360 Challenge (Acclaim)
Final Fantasy XI (Square)
Futurama (Fox Interactive)
Gunslinger (Activision)
Gravity Games Biking (Midway)
Ground Control (Sierra)
Hardy Gardy (Eidos)
Jumping Flash (Sony)
Kengo Master of Bushido (Crave)
Legacy of Kain: Soul Reaver 2 (Eidos)
Legion (Midway)
Lakus Extreme Challenge (Virgin)
MDK Armageddon (Interplay)
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (Konami)
Mobile Suit Gundam (Bandai)
Moto GP (Namco)
Navy Seals (Jaleco)
No One Lives Forever (Fox Interactive)
Pirates Of Skull Cove (Electronic Arts)
Pod II (Ubi Soft)
Rayman 3 (Ubi Soft)
Red Faction (THQ)
Resident Evil PS2 (Capcom)
Robo Cop (Titus)
Run Like Hell (Interplay)
Seven Blades (Konami)
Shadowmoon 2nd Coming (Acclaim)
Silent Hill 2 (Konami)
Spawn: In the Demon's Hand (Capcom)
Spin: Spiral Car Racing (Sony)
Star Ocean: RPG (Lucas Arts)
Star Wars Starfighter (Lucas Arts)
Street Lethal (Activision)
Stunt Driver (TBA)
Stunt Squad (TBA)
Sunrise Eiyuden (Sunrise Interactive)
Tecmo Bowl (Tecmo)
Tony Hawk's Pro Skater 2 (Activision)
Toy Box (Titus)
Undying (Electronic Arts)
Virtual Ocean (Crave)
V'Room (Interplay)
WWF Wrestling (THQ)
Zone of the Enders (Konami)

Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ●

Do płytce z grą TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2 znajdziemy grywalne demo innego tytułu firmowanego przez ACTIVISION - MAT HOFFMAN'S PRO BMX. [ajn]

ŚWIAT GIER TV

SONY PLAYSTATION
NINTENDO 64
GAMEBOY COLOR
SEGA SATURN

Prowadzimy wysyłkowo:
skup i sprzedaż używanych konsol
skup i sprzedaż używanych gier
zamianę konsol i gier

SYSTEM SC

DVD WYPOŻYCZALNIA SPRZEDAŻ

Al. NMP 28 (w bramie) 42-200 Częstochowa
tel. 060 143-82-91, 060-140-41-82
tel./fax (034) 368-14-14

NAMAX S.C.
OPOLE
UL. KOŚINEGO 48/1
KOM
PSX PlayStation DUAL SHOCK

OFERUJEMY:
NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO:
Sony PlayStation
OK.400 TYTUŁÓW GIER NOWYCH I UŻYWANYCH
GRY UŻYWANE JUŻ OD: 50zł
W ROZLICZENIU PRZYJMUJEMY GRY WYMIANA

UWAGA!!!
ATRAKCYJNE NAGRODY

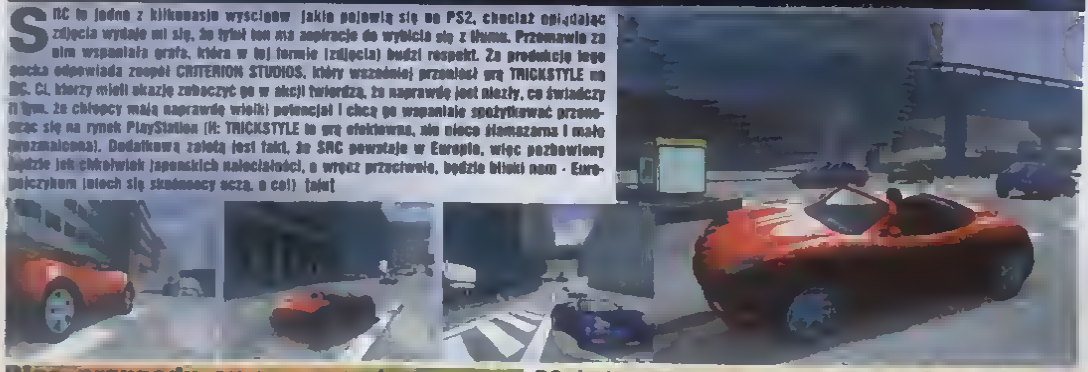
NASZ KATALOG PRZESYŁANY BEZPŁATNIE

Europejskie wyścigi.

SRC

PS2

SRC to jedno z kilkunastu wyścigów jakie pojawią się na PS2, chociaż oglądając zdjęcia wydaje mi się, że tytuł ten ma zapracować do wybicia się z tłumu. Przemawia za nim wspaniała grafa, która w tej formie (zdjęcia) budzi respekt. Za produkcję tego soft'a odpowiada zespół CRITERION STUDIOS, który wcześniej przeniósł grę TRICKSTYLE na DC. Ci, którzy mieli okazję zobaczyć go w akcji twierdzą, że naprawdę jest niezły, co świadczy o tym, że chłopcy mają naprawdę wielki potencjał i chcą go wspaniale spożytkować przenosząc się na rynek PlayStation (P: TRICKSTYLE to grę efektowną, ale mocno sfrustrowaną i mało grywalną). Dodatkową zaletą jest fakt, że SRC powstaje w Europie, więc pozbawiony będzie jak efektowniki japońskich nałecisłości, a wręcz przeciwnie, będzie bliski nam - Europejczykom (otoczenie, szczegóły otoczenia, a co!) [ajo]



Pies przygody swe wznawia.

KLONOA 2

PS2

Przygody milusińskiego pieska nigdy nie stały się w Polsce ani w Europie wielkim przebojem. A szkoda, bo tytuł ten jest naprawdę interesujący, w dodatku pięknie wykonany. Gdy ukazał jednak grę przyjęto w USA i Japonii, co przekonało NAMCO do stworzenia kontynuacji. I tak we wrześniu pojawiły się pierwsze wzmianki o drugiej części tej pozycji, która ukończone będzie na konsolę PS2. W systemie rozgrywki nie ma się zmienić - dalej będzie to osobie trójwymiarowe platformówko, z tym samym bohaterem, którego czeka kolejna przygoda. Myślę, że stronę graficzną nie musimy się martwić, gdyż jak powszechnie wiadomo, gdy NAMCO zabiera się do czegoś, to robi to dobrze. Pozostaje jedynie mieć nadzieję, że gra ta będzie możliwie jak najszybciej dostępna, bo nie ukrywam, że z niecierpliwością czekamy na pierwsze zdjęcia i na Tokio Game Show, na którym zaprezentowane zostanie gry wersja KLONOA 2. No, a my będziemy mogli spisać swoje wrażenia i przekazać je Wam, Drodzy Czytelnicy. [ajo]

RC śmiga po raz trzeci - tym razem na PS2.

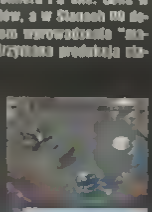
RC REVENGE PRO

PS2

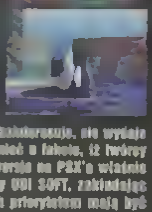
ACCLAIM pilnie pracuje nad trzecią już odsłoną zdalnie sterowanych pojazdów, lecz tym razem zajedą one bezpośrednio do PlayStation 2. Znajdą się w niej zarówno samochodziki (te znane z pierwszej części), jak i motorówki (drugie części). W sumie będzie ich koło 30, co daje całkiem pokaźną ilość. Każdy z wehikułów charakteryzować się będzie innym modelem jazdy, pojemnością, jak i wyglądem. W stosunku do poprzednich części, rozbudowany zostanie system power-upów, z masą przeszkadzajek i niespodzianek takich jak rakiety, oleje, błyskawice, skaczące miny czy fale odrzutowe unieruchamiające pojazdy przeciwników na jakiś czas. Dostępny będzie oczywiście tryb Multiplayer, choć niestety tylko dla dwóch Graczy (Split Screen). Pojawi się również edytor tras, dzięki któremu będziemy mogli ułożyć własny tor. A grafika... cóż, sami widzicie na zdjęciach... wygląda fajnie, kolorowo i efektownie. Premiera RC REVENGE PRO ma nastąpić wkrótce, bo już w listopadzie. [ajo]

Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka

10 września w USA i 20 dnia tego samego miesiąca w Europie ostygł premiera PS one. Cena w Anglii wynosić będzie 79.99 funtów, a w Stanach 99 dolarów. Jednocześnie z momentem wprowadzenia "malutkiego" na rynek zostanie wstrzymana produkcja starego PSX'a. [ajo]



VICTOR INTERACTIVE na tegoroczne długie zimowe wieczory (tak, tak, zima już niedługo...) proponuje AQUA PARADISE, czyli symulację wodnego Zoo. Zadaniem Gracza będzie budowla i tworzenie przeróżnych rybek, zaś te zdobyte umiejętności będą potrzebne przed zabraniem publiczności i zbieraniem oklasków. [ajo]



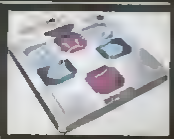
Mnie to Was zbytnio nie zainteresuje, ale wydaje mi się, że warto wspomnieć o fakcie, iż twórcy serii RAYMAN (trójwymiarowa wersja na PSX'a właśnie trafiła na rynek) odeszli z firmy UBI SOFT, zakładając własną - YETI INTERACTIVE. Ich priorytetem mają być kreatywne nowej generacji, a w produkcji jest już gra na PS2, której premiera wstępnie została ustalona na październik 2002 roku. [ajo]

Jak donoszą wieści, które uporały się już z grą SPIDER-MAN (recenzja w tym numerze PE), w trakcie końcowych napisów pojawia się informacja, jakoby (ci producenci (NEVERSOFT) pracowali już nad kolejnym tytułem. Ale czy to będzie SPIDER-MAN 2 czy też NIGHTMARE CREATURES 3 - tego niestety nie można wywnioskować. A może będzie to zupełnie inny tytuł? Zobaczymy... [ajo]

Dragon Quest 7: Knights of Eden stał się liderem na Japońskiej Liście najlepiej sprzedających się gier na konsole. Cóż, ci Polacy zawsze chcieli się popularnością, zwłaszcza tą dobrą... Dopiero na 9 miejscu gra na PS2 - DYNASTY WARRIORS 2 - chodzenie nawalanka (recenzja w tym numerze), którą mimo zalewu mogłaby być odrobinę bardziej dopracowana. [ajo]

Jest wielce prawdopodobne, że premiera mega produkcji BLACK&WHITE w wersji na PS2 (przypomnijmy, że już teraz została ona oglądzona najbardziej oczekiwaną grą najbliższych miesięcy) nastąpi podczas najbliższych Świąt Wielkanocnych, czyli w marcu 2001 roku. [ajo]

A teraz nowa dla wszystkich tancerzy... Otóż KONAMI wypuści filmikowaną odsłonę mały do tańczenia współczesnej z serii gier DANCE DANCE... Główną różnicą jest to, że nie jest to kwintet gumy z mikrostykami, ale kawał porządnej konstrukcji - z matami i specjalnego plastiku (taki sam jak w automatach)... Szkoda tylko sporawił takie cacko, bo cena przekracza moje możliwości - 2 tys. dolarów, czyli około 8 tys. złotych. [ajo]



Od momentu premiery, TENCHU 2: BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS nie spada z listy 6 najlepiej sprzedających się gier na PS2'a. W sumie nie ma się czemu dziwić, toć to tytuł niekwestionowany. [ajo]

Ostatnio często wraz z grą ukazuje się płyta muzyczna, na której znajdują się ścieżki dźwiękowe z konkretnego tytułu. Nie inaczej sprawa się przy okazji premiery DAVE MIRRA FREESTYLE BMX. Znajdą się na niej utwory takich wykonawców: Sublime, Cypress Hill, Maxwell Murder, Social Distortion, Outkast, Prodigy, Propaganda, Dropkick Murphys, Oil Tigers The Pain, Swingin Utters. Warzyska kwaśki oczywiście w klimatach hip-hopowych, co nie jest dziwne. [ajo]

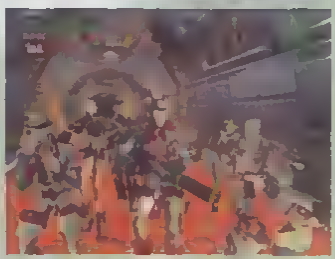
SQUARESOFT nie ukończyło jeszcze prac nad pierwszym filmem, który trafi do kin podczas przyszłorocznych wakacji, a już zapowiedziało powstanie 5 kolejnych! [ajo]

Podróże w czasie i przestrzeni plus duża dawka akcji

TIME SPLITTERS

PS2

W zeszłym miesiącu pisaliśmy o świetnie zapowiadającym się FPP-le pt. RED FACTION, a że EIDOS uraczyło nas informacjami na temat kolejnego przedstawiciela tego gatunku na PS2, TIME SPLITTERS w grasowych zapowiedziach prezentuje się doskonale - zainspirowany filmami Johna Woo przeniesie nas w dziewięć różnych epok (choć może epok to zbyt dosadne słowo, gdyż akcja gry toczyć się w latach 1930 - 2038), między innymi w rejon egipskich grobowców, czy też wielkich miast przyszłości AD 2030. Developerom jest FREE RADICAL DESIGN (część ekipy pracowała w przeszłości nad nieśmiertelnymi przebojami - Goldeneye i Perfect Dark), co tak sobie wróży TS - akcja ma być przede wszystkim szybka i wciągająca. Obiecywane jest 60 klatek na sekundę, przestrzenne poziomy i fantastyczna grafika. Nie wierzcie w to jednak zbytnio, bo EIDOS (inni zresztą też...) walił ściemę regularnie - taką to już pracę mają spece z działu robiony firmy. Na pierwszych zdjęciach gra wygląda bardzo przeciętnie, choć muszę przyznać, że bardzo dobrze dobrano tutaj tekstury oraz zbudowano architekturę poziomów, więc z pewnością widzenie technicznego TS niewiele można zarzucić. I jeśli już jesteśmy przy tematach spraw technicznych - sporo uwagi poświęcono problemowi anti-aliasingu, czyli inaczej mówiąc słynnych postrzępionych krawędzi. Programiści po zastosowaniu tego istotnego efektu borykają się z dużymi problemami w uzyskaniu odpowiedniej ilości FPS-ów, ale - jak obiecują - do premiery, ob. zapowiadanej jeszcze na ten rok, wszystko będzie jak trzeba. Do tego dochodzi Multiplayer na dzielonym ekranie, obsługujący do czterech Draczy jednocześnie, z obowiązkowymi trybami Deathmatch czy Capture Of The Flag. Osobiście odniosłem jednak wrażenie, że TS za bardzo przypomina podobne tematycznie tytuły na N64 (wszak ograłem część ekipy sejmowała się wcześniej tą konsolą), więc i Wam radzę z odrobiną sceptycyzmu podejść do tej produkcji. Choć z drugiej strony - Goldeneye rządziło! (shiva)



Europejska lista zapowiedzi gier na PlayStation

Ricochet Bangn	1	wrzesień
ECW Anarchy Rulz	1	wrzesień
Vib Ribbon	1	wrzesień
Infestation	1	wrzesień
ATV: Quad Power Racing	1	wrzesień
RC Revenge	1	wrzesień
Nightmare Creatures 2	8	wrzesień
NBA in the Zone 2000	8	wrzesień
Rayman 2	8	wrzesień
Chase the Express	8	wrzesień
Eternal Eyes	8	wrzesień
Yoh Yoh Towns	8	wrzesień
Blaster Master: Blasting Action	8	wrzesień
FA Premier League Stars 2001	8	wrzesień
Ennömaker	8	wrzesień
Touche 2	8	wrzesień
Sno-Cross Championship	10	wrzesień
Speedball 2100	15	wrzesień
International Cricket Captain 2000	10	wrzesień
Silent Hill	15	wrzesień
MTV Sports: Snowboarding	10	wrzesień
Dexter Legaz Dark Riders	10	wrzesień
F1 Racing Championship	10	wrzesień
Team Buddies	10	wrzesień
RC DE GO	10	wrzesień
Gegermon	22	wrzesień
Mr. Driller	22	wrzesień
Wacky Races	22	wrzesień
Magical Drop	29	wrzesień
Tomorrow's Dare To Desire	29	wrzesień
Control Honda Sagarbike Racing	29	wrzesień
Rayrate: Search for Raptor	29	wrzesień
MTV Sports: Skateboarding	29	wrzesień
Ballistic	29	wrzesień

GRY I AKCESORIA OD SONY PLAYSTATION

odwiedź Nasz sklep internetowy

polecany przez psx.gad.pl

NAMAX

Gry używane już od ...
Atrakcyjne zabawy przy większych zakupach.
W rozliczeniu przyjmujemy gry [illegible]
krótkie terminy realizacji
płatność przy odbiorze (stały koszt przesyłki 5 zł)

SKLEP — / istniejący z Naszą pełną ofertą

www.namax.com.pl
infoWnamax.com.pl

NAMAX S.C.
ul. [illegible] 46/1
45-372 OPOLE

(077) 454 20 54
0602 55 17 75
0603 07 08 07

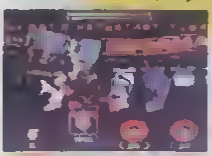
Pierwsi otwarci
pon. - pt. [illegible]
w soboty [illegible]

Tancerze szykujcie... palce

BUST A MOOVE - DANCE SUMMIT 2001

PS2

Pierwszym tytułem, jaki pojawi się na PS2 za sprawą ENIX będzie BUST A MOOVE - DANCE SUMMIT 2001, czyli kolejna "pajdacawba", której poprzednia dwie części mogliśmy podziwiać na ekranach naszych Szarobów. Tym razem zmieniły się nieco zasady rozgrywki, gdyż tańczyć będziemy w czterowymiarowym

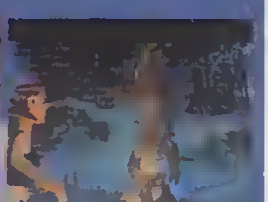


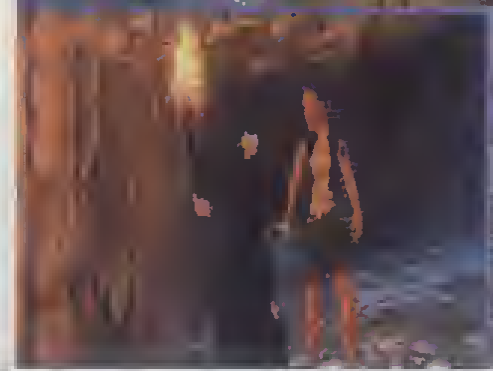
zasadzie. Rozpoczynając zabawę możliwe będzie wykreślenie czy chcemy tańczyć "po swojemu", czy też wraz z zespołem wykonywać narzucone układy taneczne. Nie ukrywam, że ta druga opcja będzie trudniejsza, ale o to chodzi. System tańca za bardzo się nie zmienił, ba i co tu można lepszego wymyślić (naciskania pozików w odpowiednim momencie). Z początkiem premiery dostępne będą 4 zespoły tańczące z 13 prywatnymi postaciami, a w miarę przechodzenia kolejnych etapów pojawiać się będą dodatkowe. [aju]

TOMB RAIDER CHRONICLES

Lara nudzi już "piąteczko".

Lara to Lara, każdy wie jak wygląda, jak się rusza, jak uprawia s...porty wodne itd. W poprzednim numerze pisałem już mniej więcej a co chodzi w piątej części jej przygód i od tamtej pory wiele się nie zmieniło. Pojawiły się natomiast zdjęcia, które prezentujemy. [aju]





Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka ● Pigułka

Zostało już oficjalnie potwierdzone, że QUAKE 3 pojawi się na PlayStation 2. Wydawcą będzie na pewno ELECTRONIC ARTS, które wykupiło niezależnie licencje od ID Software. Nie wiadomo na razie, czy gra powstanie w EA, czy konwersja zostanie zlecona jakiejś innej grupie. Więcej informacji wkrótce. [aju]

THE TOYOTA MOTOR to nazwa nowych wyścigów firmowanych przez SI. Zapowiadana jest realistyczna grafika i efekty świetlne w czasie rzeczywistym. Ściganie się będziemy

większością modeli Toyoty, jakie są dostępne na japońskim rynku. Zmienne warunki atmosferyczne przy takiej grafice jaką obiecują programiści powinny gwarantować kolejne zmiany. Chociaż z drugiej strony - czego można oczekiwać po tak mało znanym wydawcy? Pierwsze zdjęcia... mało to mało, ale zawsze... [aju]

CHIKI CHIKI CHIKITI to logiczna gierka, w której należy łączyć ze sobą kwadraty tego samego koloru, tak aby one znikały. Pewnie znany, acz-

wiek uległ drobnym modyfikacją, więc może być to coś fajnego. Premiera w Japonii 20 września b.r. [aju]

TAKE 2 INTERACTIVE zapowiedziało wydanie nowej piłki nożnej bazującej na Lidze Mistrzów, przeznaczonej na konsolę PS2. Termin wydania - przyszły rok. [aju]

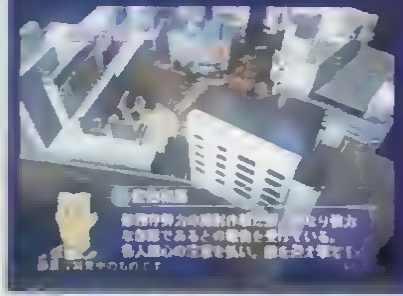
CODEMASTERS oficjalnie wypowiedziało się za do ewolu "grzywiastości plotterowej", stwierdzając że DC ma, krótko mówiąc, w d***e. Produkcje tej grupy będą przeznaczone tylko i wyłącznie na PSX'a i PS2. [aju]

Kolejne walki mechów

VELVET FILE

PS2

W PE #34, w pytaniach do zy(Red.)dów, przy punkcie "Jakie gry na PS2 chciałbyś zobaczyć na PS2?" napisałem m.in. o FRONT MISSION 4. I proszę bardzo - już powstała strategia turowa z mechami w roli głównej! Na pierwszy rzut oka przypomina bardzo ostatnią część FM - tabola przekazywana przez wypowiadające się postacie na tle jakiegoś rysunku i walki na podobnie wyglądających planszach (rzut izometryczny). I to właśnie przy walkach widzimy różnice pomiędzy zwykłym PSX'em i PS2. Pięknie wygenerowane miejsca bitew, emanujące szczegółową, bardzo kolorową grafiką, urozmaicone pożarami, dymiącymi wrakami pojazdów i świetlistymi neonami (w mieście) - to robi wrażenie, trzymając się klimatu bliskiego SYNDICATE i SYNDICATE WARS! i w tym wszystkim błyszcząca sylwetki mechów, które możesz dokładnie pooglądać - kamerę w trakcie walki można obracać i przybliżać przy efektownym blurowaniu obrazu. Świeczki mi się w oczach zaświeciły, oczekiwania zaczynały się spełniać... dopóki nie zobaczyłem połowę wymiaru wyglądu walk. Ruchy postaci i ataki przedstawiano są w filmowy sposób (wyglądają jak FMV, a są zwykłymi real-time'ami, jak w FM3) - sprawia to świetne wrażenie, ale... nie jest chaotmio wolne i bez powerul Mechy po prostu strasznie powoli się poruszają, nie idzie się rzecz z całą akcją - zapomnieć można o dynamice z FM3. A to boli. Bo cała gra bardzo przypomina FM - budowanie mechów, różne bronie wrzucane w łapy itd., choć zawiera też za sioco fajnych patentów - możliwość strzelania w trakcie poruszania się, grupowe odpowiadanie na wrogi ostrzał (tech - "3 na 1", niczym Firing Squad z FM3:!, statystyczne przedstawienie wydarzeń z ostatniej tury... To jeszcze nie to, nie już można wiązać olbrzymie nadzieje z czwartą częścią FM i podobnymi grami. Wstępna ocena - "siodem". Aha - wspaniała by było, gdyby inne pozycje miały równie dobrą stronę muzyczną - pod tym względem VF rządzi! [Kali]

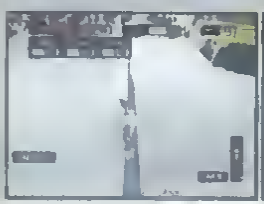


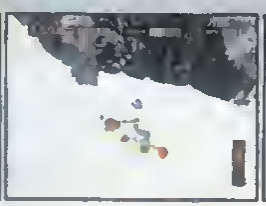
Wjeżdżamy z deską w 21 wiek

COOL BOARDERS 2001

PS

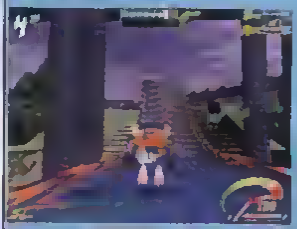
Wszystko wskazuje na to, że tak jak przez ostatnich 5 lat 989 Studios zasypie nas serią gier sportowych. Na dzisiaj przygotowałem wam krótkie info o dobrze znanych zjazdach snowboardowych po renowacji. Tak więc rozpoczęto od animacji, na potrzeby której użyto techniki motion-capture i stworzono ponad 300 różnego rodzaju ruchów co by śnieżne szaleństwo wyglądało jeszcze bardziej realistycznie. Co więcej, zatrudniono kilku profesjonalnych snowboarderów (będą oni dostępni w grze) na zasadzie konsultantów i asystentów, którzy swoim doświadczeniem i radami służyli programistom. A jeśli żaden nam się nie spodoba, to dzięki specjalnej opcji będziemy mogli stworzyć wizerunek swojego własnego ideału mężczyzny. Tras dostępnych będzie około 20, które kilometrami wić się będą między drzewami, domostwami i skałami. A reszte.. nie ulegnie większym zmianom, za może oprócz muzyki, która ponownie zostanie stworzone przez zeone "zimowo" kapele. Na dzień dzisiejszy premiere ocetąpi 20 października, ale czy to się zmieni tego nikt nie wie. Mam nadzieję, że nie. [aju]

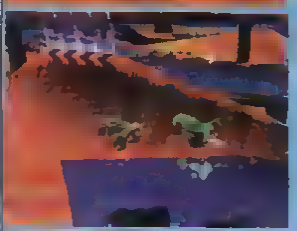


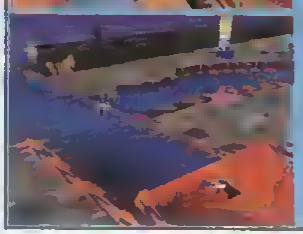


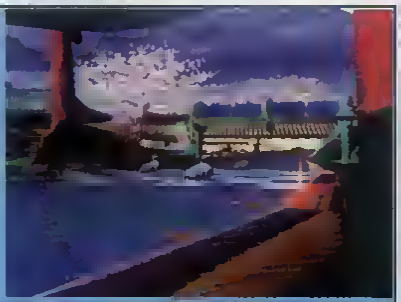
STUNT GP (PS2)

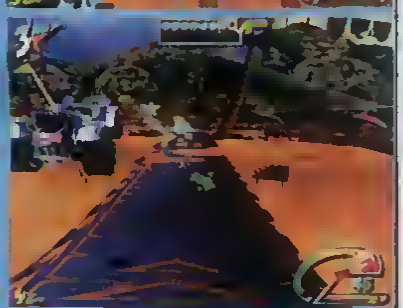
Wyścigi samochodów z antenkami
Virgin
wrzesień 2000











DROPSHIP (PS2)

Strzelanina
Sony
styczeń 2001

GT 2000 (PS2)

Wyścigi
Sony
26 październik

świeże przecieki

Driver 2

wyścigi • GT Interactive • listopad

Choć na temat projektu DRIVER 2 donosiłem już kilkukrotnie, oto mam okazję pochwalić w obiegu kilka nowych informacji, gdyż zaprzyjaźniony szpieg puścił parę z dysku... REFLECTIONS zapowiada, iż swój nowy projekt dopieści tak, aby Sonieb ciężko zipał. Eopioe ma zostać ulepszony wystarczająco, aby wycisnąć większą liczbę FPS-ów, jego wydajność ma się również rzucać w oczy dzięki łeóniejszym, bardziej golebajgym w kolory teksturom opisującym oie tylko budynki, ale i... samochody!

Jak już zapewne wiesz, Szanowny Czytelniku, ooce Ci będzie rozbijać się po jakich miastach, jak Las Vegas, Nowy Jork, Chicago i Rio de Janeiro, co ciągnie za sobą koniczność stworzenia absolutnie zróżnicowanych warunków. I tak właśnie będzie. W raporcie z Monaco (poprzedni numer) wspominałem o zaobrączkowanych zakrytych, teraz jednak wiadomo, iż na drogach znajdą się również liczne szykany (np. przejazd w kształcie litery "S"), a i w nieco srogich warunkach przyjdzie Ci szarżować (np. góry, wiatry...). To jest tylko jedna strona medalu, zaś drugą ma stanowić nowa, o wiele bardziej zaawansowana architektoniczna struktura budynków. Innymi słowy - będą bardziej likwidacyjne, pozwalając łobliejrze, do czego mają się przyczynić łodzie zatrudnione w firmie oksfra na poczet tegoż właśnie projektu. Jak już wspomniałem, akcja rozgrywać będzie się w takich miastach, jak Havana czy Rio, a zatem w wielkich aglomeracjach. Aby wydostać się z miasta (np. w góry, oie oie ma mowy o wypadzie na weekend na narty, błahie!), podobnie jak w "jedynce" - będziesz musiał skorzystać z "autostrady" (a raczej z "przełotówki"). Jednak tym razem owe autostrady będą wyposażone w liczne zjazdy tworzące "ślimaki" itp. - w ten oto sposób developerzy pragną stworzyć aleopisane wrażenie nieustającego w podróży miasta łączącego własnym życiem. Jednak tym razem oie będzie cackania, oio-oio itd., tym razem Tobina Jonesa oie poprowadzi Cię za rączkę, podając wszystkie wytyczne jak na tacy. Właśnie dlatego Tanner dostanie nowe możliwości (w tym możliwość porozumienia się różnymi furami, z założenia poszerzające horyzonty sąsiedztwa. Tak, a najważniejszy już wiesz - Tanner będzie mógł w dowolnym momencie wyskoczyć z samochodu i piechotą podążać przed siebie. W suwie brzmi to bardzo prosto, lecz oie gry oznacza to zmianę. I to drastyczną (chcąc w pozytywnym tego słowa znaczeniu, jeśli w ogóle nad istnieją:). Fakcie zostało zbadanone w ten sposób (zostanie opowiedziane w 40 wioskach (prawdopodobnie oie będzie to "drzewko", lecz osiągniętego bolejno po sobie, pojedynczo wałowy)), iż Tanner będzie zmuszony np. wchodzić do budynków - i oie go to, akyś Ty obejrzał jakąś nędzną animację, ipoz aby, wciąż sprawując kontrolę nad uciskanym zbirem, uzyskać bonkretny, olezbędny dla rozwoju akcji cynk lub znaleźć jakiegoś bola i np. wybić mu zęby, ew. popsuć mu buta lub tropić aiczym łowiglitator z krwi i bości! Aby bardziej podgrzać atmosferę, developerzy starają się usilnie o to, aby oto były Ci obce piężarówki i autobusy miejskie!

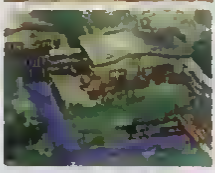
To, czego wyraźnie brakowało "jedynce", czyli trybów zabawy dla 2 Graczy jednocześnie, zostanie zaimplementowane tym razem. Obawiam się jedynie, czy ze Split Screenem poradzi sobie engine, jednak jestem dobrej myśli. W bożym bądź razie REFLECTIONS obiecuje zarówno klasyczny, oliczny wyścig, jak i starą zabawę "w policjanta i złodzieja". Doczekać się oie mogę, wszak brzmi to co najmniej pysznie. Tyle tytułem przecieków, zaś absolutnie prywatnie, od siebie pragnę dodać, iż na oic to wszystkie obiecanki, jeśli DRIVER 2 oie zostanie dopieszczony o bardziej drygnącego niż w "jedynce" misja. Bo to, co tę grę w pewnym sensie zabiło, to grodzący czy później wdzierająca się monotonia. Oby tym razem było inaczej, bo co liczę szczerze! [kiv]

Dragon Quest 7

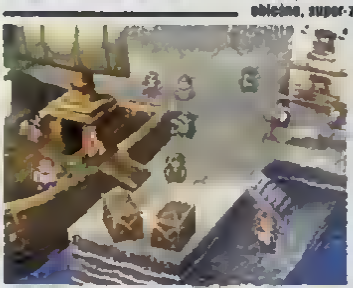
RPG • Enix • Japonia (już jest) USA ???

RPG w starym japońskim stylu - to może być ciekawe. W Japonii gra jest już hitem, zobaczymy jak odbiorą ją inni (normalni :) gracze.

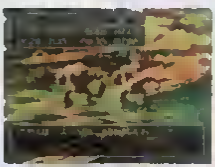
ENIX strasznie długo zwlekało z wydaniem DRAGON QUEST VII. Premiera gry była przekładana kilkukrotnie i za każdym razem developer tłumaczył się potrzebą dłuższego udoskonalania swojego produktu. I w sumie dobrze - wiele firm już się przeliczyło na pośpiechu przy tworzeniu gier, wydając w kilka miesięcy jakieś zarobaczone paści. Gdy więc wreszcie japoński DQVII trafił w moje ręce, z nadzieją wepchnąłem w środowy konsoli przycisk z napisem Power.



Seria DRAGON QUEST to jeden z najpopularniejszych w Japonii eRPeGowych cyklów, który jednak dopiero teraz zawitał na Pleiaha, gdyż wszystkie poprzedzające "siódemkę" części przeznaczone były wyłącznie na SNES-a. I to od razu zarówno widać, jak i słychać. Co prawda środowisko gry zostało wykonane w polnym 3D, którym można dowolnie obracać, a jego jakość jest wprost fantastyczna, lecz wszystkie postacie to oblesne, super-zdeformowane, biegające w miejscu sprite'y, jakby żywcem przeniesione ze SNES-owego środowiska. Wygląda to bardzo nienaturalnie na tle odpalonych scenerii, zaś ten aldschaleowy klimat DQVII podkreślają dodatkowo olskiej jakości dźwięki i słaba oprawa muzyczna. Powstaje w tym miejscu pytanie - nad czym tyle pracowali twórcy gry? Ano nad systemem i fabułą gry - tak przynajmniej głoszą relacje kompetentnych świadków, gdyż ze swej strony nie mogę na ten temat wiele powiedzieć - skutecznie uniemożliwia mi to niepoznany gąszcz japońskich znaków. W każdym razie gra zawiera podobno rozbudowany system zawodów, ciekawie rozwiązane walki, głęboką i zajmującą fabułę oraz olbrzymi świat, jaki przemierzyć musi młodzy bohater - syn rybaka (mazura z Mazur:).



Za wstępną ocenę tego role-playa na razie się wstrzymuję, wszystko stanie się jasne za około 5 miesięcy, gdy gra ukaże się na półkach sklepowych w USA (pod ozwą DRAGON WARRIOR VII). Chociaż z drugiej strony w Japonii eRPeG ten bije już rekordy pod względem ilości sprzedanych egzemplarzy (ponad 2 miliony), a to przecież musi coś znaczyć, prócz oczywistego faktu, że Japończycy to mocno patrzący naród, mający bezpieczną punkcję swych "narodowych" gierek.



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
BEZPOŚREDNIA
DETALICZNA I HURTOWA

PlayStation 9002
różne zestawy
już od ? zł - tel
Do 30 km - dewóz konsoli GRATIS

Dual Shock SONY *	99
Super Shock (+ auto-fire + slow)	79
Analog Joypad SONY	79
Joypad PSX	29
Mysz	49
Przedłużacz do Joypada	24
Karta Pamięci SONY *	69
Karta Pamięci 15 bloków	24
Karta Pamięci 30 bloków	49
Karta Pamięci 120 bloków	59
Kabel RGB / NTSC	22
Kabel RGB stereo / NTSC	25
PAL / NTSC konwerter (gry NTSC w kolorze przez CHINCH RFU)	49
RFU konwerter	39
Game Shark (rozkodowuje gry)	49
Game Hunter (także do 9002, rozkodowuje i odtwarza WSZYSTKIE gry)	59/89
PC-Comunication Link (+ Game Hunter + PC = Action Ripley Prof.)	139
Mp3 Player Card (odtwarza piki MP3 rozkodowuje gry)	159
Link Kabel	24
Multi Pad (podłącz 4 joypady)	115
Pistolet Gun Fox + padał (dwusystemowy z odrzutem lekki)	99 / 125
Kierownica Twin Turbo	289
Movie Card (także do 9002 filmy Video - CD z PC na Twoją konsolę)	199
Mata do tańczenia (- gra na PSX)	115
PS - PC Connector (podłącz Dual Shocka akcesoria PSX do PC)	49 / 89
Torba na konsola SONY*	59
GRY (używane / nowe)	od 39 / 79

PROMOCJA AKCESORI SONY
Karta Pam... Analog oypad 109
* - OZNACZA AKCESORIA ORYGINALNE PRODUCENTA
WYMIANA ... TAKŻE MIĘDZYKOMPOLOWA

Dreamcast + gra	tel.
Joypad *	149 zł
Karta Pamięci VMS *	149 zł
Vibration Pack *	139 zł
DC-PSX Connector (podłącz Dual Shocka akcesoria PSX do DC)	149 zł
Kabel RGB / RGB stereo	49 / 59 zł
GRY (używane / ...)	od 79 / 99 zł
NINTENDO64 (używane)	289 zł
GRY (używane)	od 40 zł
PERFECT DARK (następca 007)	Tel

DEP GAMES PRO
ul Pszczyńska 28/9
43-190 MIKOŁÓW
(15 km od Katowic)
tel./fax (032)2263 379
Pon - pt od 12 00 do 18 00
KOSZT PRZESYŁKI 8 zł
PRZY ZAKUPIE POWYŻEJ 200 ZŁ
PRZESYŁKA GRATIS ! PŁATNE PRZY ODBIORZE
PRZED WYSYŁKĄ KAŻDY PRODUKT SPRAWDZANY !

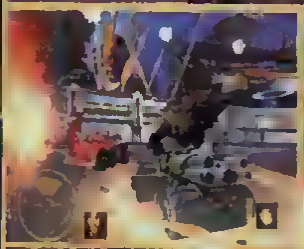
KALEJDOSKOP

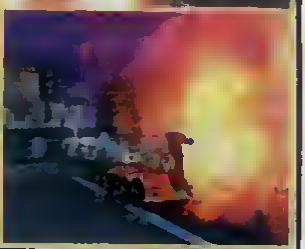
DOA2 Hardcore (PS2)

Ulepszona wersja DOA2
Tecmo
październik (Jap)

Motor Mayhem (PS2)

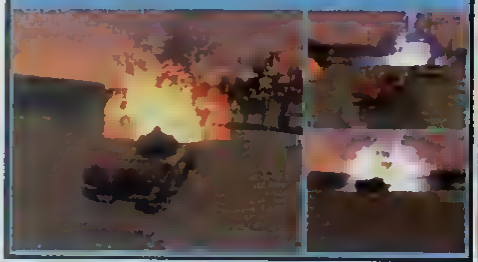
strzelanina pojazdami (a la TM)
Infogrames
2 kwartał 20





WDL: Thunder Tanks (PS2)

strzelanina czołgiem
3DO
koniec 2000



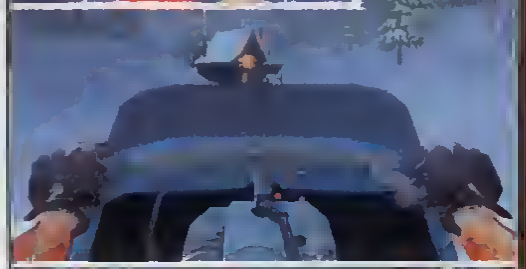
Smuggler's Run (PS2)

jazda samochodem i wykonywanie misji
Rockstar Games
Październik

KALEJDOSKOP

No One Lives Forever (PS2)

strzelanina FPP
FOX Interactive
20..

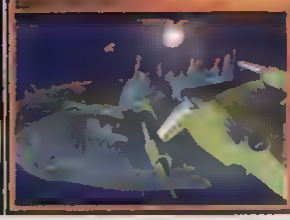


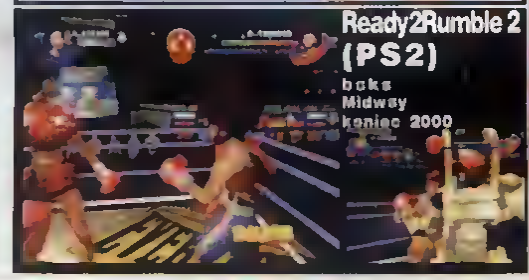
Unreal Tournament (PS2)

strzelanina FPP
INFOGRAMES
26 październik

SW: Starfighter (PS2)

strzelanina
Lucas Arts
koniec 2000





Ready2Rumble 2 (PS2)

boks
Midway
koniec 2000

W tym roku prasa branżowa, dla której największym europejskim targowym wydarzeniem jest ECTS - pokrywała się z "słowiańską", czyli ostatnimi dniami od zakończenia PE i choć jeszcze przed miesięcznym liczne grupy dziennikarzy dokonywały się, że pojadą do Londynu, tak na trzy dni przed wyjazdem zaczęła się zupełnie odmienna sytuacja - nikt nie chciał słyszeć jechać (NIE! Wyjątkowy entuzjast pisać recenzja, Gamers nie chciał wyjechać, Sklep znakowany, Kali nie miał kasy, a Ścierz wybrał wakacje nadmorskie). Ostatecznie, na 2 dni przed wielkim show, udało się pojechać Ścierz, Aja, Norby i Kali zadeklarowało swoją gotowość do podjęcia wyzwania. Jeśli z utrudnieniami, w przeciwieństwie targów, wcześniejszy za ojczyzna 1968 i wyruszyliśmy w zaduchu w podróż...

Po drodze oczywiście nie obyło się bez różnych "utrudnień". Ścierz był jak zwykle wyjątkowy - jako osoba niepaląca i anty-komunistyczna przyzwyczaiła bardzo na tydzień dziennie, wtrzeszcze dodatkowo co chwilę do Aja, który zwykli chodzić za 200 km/h. Najciekawszym przeżyciem dla Anglii był nasze POLSKA-UKRAINA, tłumaczeń z których skorzystamy w radiu, drąc się wewnętrznie z otoczeniem przyjęcia.

Po przyjeździe na miejsce o godzinie 9.00 nie było jak czasu na zmianie hotelu, więc udaliśmy się od razu do targi, z hotel po wyjściu z show nikt jak nie mógł w gdy czekać jakiegoś hotelu, więc wszyscy zwalili się na godzinę wypoczynku przed "Londyńskim Norby" we z Wrocławia (październikowy Cyrk i Wiatrowy). Zbudowanie wieczorowego hotelu, nie wiedząc o co chodzi (skoro firma wiadomo wydawał tak pokaźny?), przyzwyczaiło na szczęście na to oko. W mocy dziwy się dalsze rzeczy - Ścierz zaczął na podłodze, zaś Aja, Norby i Kali udali się na kolejną degustacyjną przez SONY, a standard przygotowany zwalili się na dyskusyjne dla pokoju. Skoro spowodował i pojechał do hotelu, gdzie czekał Ścierz, wykił nagi, przykrywając się dwoma (to się do zrobić!), zaś Aja i Kali zdążyli w samochodzie na parkingu. Na szczęście targach zachowywaliśmy się przyzwoicie, to znaczy targów nie przerwano, bacz Olimpii wyjczmiała i nikt nie zginął. Jak zwykle nie zrobiliśmy żadnych zdjęć, za zapomniałamy o aparacie, (trz. zapomniałamy, że po mamy!), gdyż brudzenie całej czasu Gamers (wcześniej nam przekazany w ostatnich chwili za KASETY EXTREME 100, ratuna za zdjęcia i spotkam się[tut.pl].

Tegoroczna edycja ECTS nie zaskoczyła niczym specjalnym. Podobnie jak rok temu, większość firm zdecydowała się na bardzo skromną wystawę swoich stoisk i ekspozycji, gdzie na które wydawały się jeszcze ubogie. Nie rok temu. Gdzie to głębsze modelki i wspaniałe dekoracje, które zaskakiwały dziennikarzy w poprzednich latach? Gdzie nie oszczędzający rozmaici ogromnego show, który wówczas przywodzili najdziwniejszych tytułów na targach jeszcze dwa, trzy lata temu? Wielkiego nadziei, że na małym odkrzyżniu podczas obwieszczenia odbyć ECTS, właściciele firm zostaną pozwolić się z jak najlepszej strony. A tymczasem było zupełnie odwrotnie... Chcąc zaczepić oko na jakiejś stoiskach, któreych kształtach musieliśmy wypatrywać jak na wróżki metodzie na targach przede nie było, nie dziennikarzy, kobiet wróżki poruszenie na poszczególnych stoiskach. To skandal! Czyżby dochody firm spadły aż tak drastycznie, że nie stać ich już na wynajęcie i przebranie jakiś ładnych kobiet na tych kolorowych konferencjach, których przecież nie jest tak mało? Coś nie chce nam się w to wierzyć... Być może to tylko show wrażeń przyszłych się tak, że w tym roku na targach było jeszcze mniej firm niż w zeszłym. Brakowało między innymi: JAK ACTIVISION, GT INTERACTIVE, ELECTRONIC ARTS - które albo w ogóle nie pojawiły się na targach, albo pozostały się w swoich biurach słuchając gości na telefonach i albo za stoiska nie dopuszczały (VIP only). Absencja wielu znanych firm sprawiła również, że hala w Spodku przeznaczonych na ECTS nie była nawet połowa. Tym niemniej zmieniło się kilka rodzynków, z których warto zwrócić uwagę. SONY po raz kolejny zrobiło sobie dużą reklamę rozdając przy wejściu niezłe gadżety (ok kapy) z logiem PSC. Tym sposobem na dziesięcy rozwalniczy był żywą reklamą konsoli SONY z rzeszy nie dowyczerpu Szwedki, a rzesza "krawatowi" - większość gier w była przeznaczona na PS one solo. Nintendo zajęło całkiem sporą powierzchnię targów, przywożąc swoje hity na NBA, Wiatrowik zorganizowało konferencję prasową, która nie dotarła za przyzwoicie A-boya, a Sega u kul Olimpii na prasie nie nie wydarzyła. Wielkim wydarzeniem targów było prezentacja GAME BOY ADVANCED na dwuprzestrzenowym stoisku.

PSX było chyba najbardziej przemyślanym zarządem - w SONY zobaczyło pokazy powtarzalnej turowej) otrzymanej w odpowiedniości, słowniczkowości tematyki. Jedyny i Olisy zdobyły Dzona interaktywny plazmowy oraz big screeny, na których bardzo fajny przedstawiono kolejny gry (zwłaszcza) w formie kilkuminutowej. Poza tym, słownictwo kolejki ludzi się na rynku firma (oczywiście poza konkurencyjnej) przedstawia a stoisko jakieś tytuły na Czarnecą.

Niestety, od tych po zwróciliśmy tanglar niezbyt się zmywać i wracać za Polski, bo trzeba odbiegła gazety za drukowi niedokończone gwiat i pozycja "Extreme Showdown" jak i tak było wcześniej wyczerpywana. W drodzy powrotnej nie obyło się bez wydarzeń - jeżeli nie liczyć faktu, że Norby'ego prawie zostawili powiem Olimpii w Amsterdamie (trzeba ostępów "mięsnych").

Zdecydowanie najlepsi okazali wrażenia po konferencji z grami, w której uczestniczą grafiki/wydawcy/twórcy podczas trwania targów i dorzucić sobie pisania o wszystkich innych tytułach (z powodu braku czasu), o których informacja prodzieci mogłaś tylko na płytki dla prasy (zestawy zdjęcia+dyskoń). Pozostały TYLKO 8 TYM, CO WRZUCIŁOBY NA WEJŚNE OCZY i OMAŁUSZYŁY, dlatego postanowiłem to pokazać jakie wrażenia zostały nadodziecięcych tytułów. Część gier przedstawionych na ECTS zdążyła już pokazać się w salonach (TEAM BUDDIES, MOTO RACER WT, LEGEND OF DRAGOON, IRON SOLDIER 3 i inne) - recenzje znajdziecie w tym numerze. Niektóre nie są warte tu, że postaczy tutaj dodatki opisanymi w następnym dwa dni, podczas których odbywałamy wszystkie za drobne, a zatem nadadzą tyle pewni, że czytelnik jednej z pierwszych tak potężnych relacji z ECTS (niektóre, nie przekonany bybiec?).

WYŚCIGI

Na wstępie omówienia "wyścigów" uprzedzam wszystkich zwolenników Formuły, iż nie jestem Gamers ani HIV'em (tylko Ścierz) i nie przepadam za tą formą ścigania się, więc wszystkie gry traktujące o F1 po prostu mnie odpychają. A pokazywane następujące tytuły: na DRI SOFT było F1 RACING CHAMPIONSHIP na PS2 (dość przeciętna), na SONY można było pograć w F1 2000 na PSX oraz zobaczyć prezentację F1 2001 na PS2, firmowaną przez EA (jak się można domyślić - jest zrobiona poprawnie, dla kasy, więc wygląda dość klasycznie) a EIDOS pokazywał F1 WORLD GRAND PRIX 2000 na PS2 ale ta gra również nie wyglądała rewelacyjnie. Również MICROIDS pokazywało jakąś Formułę na PSX, ale to od razu mnie odrzuciło. No to jedziemy z kolejnym działu. [Mr.S]

GRAN TURISMO 2000.

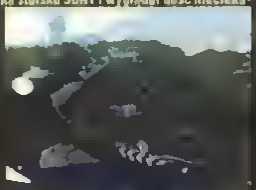
Panowie i szczególnie panie - czapki z głów, skarpetki na stół, bieliznę z klaty i majtki... No, z małkami zaczekajcie do wtorku. Wyobrażyliście tytułu GT za stworzenia kolejnej części jest zobowiązujące. Wykonanie oprawy graficznej przy pomocy PS2 brz. i programiści stanęli na wysokości zadania, tworząc prawdziwy majstersztyk, który sprostał wysokim wymaganiom fanów serii. Grafikę wywaliom a kosmos, dostarczając mnie zdaniem NTS (to było sprzeczki na ścierz dotyczące szczegółowości otoczenia). Jak to ora wygląda przy takiej rozdzielczości, przy takiej animacji, przy takim wykonaniu tras i samochodów - mózg staje! Fury w grze wyglądają lepiej, niż na zdjęciach w magazynach samochodowych i prezentacjach na targach motoryzacyjnych, co by o całych samochodowych nie wspomniał. Oryzerzy się tak, jakby za pecowania każdej z nich zatrudniano Szwedzką Ekipę Bikini. Powiem zaczarze, że gdy pierwszy raz wystartowałem w GT2000, w sporą część trasy przejechałem co chwilę zjeżdżając z trasy i stukając, gdyż włączałem widok pokazujący samochód od przodu. Przypomnij sobie czasy pierwszego GT, kiedy natychmiast oglądałeś Replaya. Przypomnij sobie, jak w przypadku drugiej części rozpoczynałeś z tak oglądania. I bądź pewien, że przy GT2000 powrócisz co ochoty oglądania powtórek. Nie zapomnij jest z wykonaniem tras - Godi! Tutaj kłóciliśmy się na Ścierz na temat wyższości grafiki: z GT2000 nad NRS. A prawdę był prosty - NRS rozwalał szczegółowością otoczenia, wynikającą z położenia na obszarach zabudowanych, podczas gdy akcja GT2000 rozgrywa się na torach przypominających klimaty części pierwszej (za razu szaleństwa po mieście nie można było oświadczyć, choć takie trasy będą). Mimo zmianom - GT2000 robi większe wrażenie. Między innymi dzięki różnorodności tras. Raz pojawiły przez tak - okazały się wyjątkowo drzewa, których korony nie da nadać zamykają się nad trasą przepuszczając promienie słoneczne, dzięki czemu podziwiać możemy piękną grę świateł i cieni (niezamówione odbicia otaczania na maskę samochodu), kiedy indziej wyjdziemy po klasycznym torze - zbliża się wieczór, kolorystyka otrzymuje się w odcieniach pomarańczowych, wypadamy zza zakrętu i otwarte nam PIĘKNIE, dotyczące się tu zachodowi, promieniom słońca... i ta para mieszczana się w pełnej dziś nad torem... Oczywiście wobec PS2 spodziewa się, Aha - ale raz wspomniano o problemach konsoli z anti-aliasingiem. Powiem tyle - zapomnijcie o jakichkolwiek schodkach. Chodź... na spotkaniu jednego z nut można było takie niedogrzewanie się wychwycić:(. Cała jednak gra jest piękne wygładzona i podrz. to finalny produkt zamknie pyby wszystkim OC-szewinistom, których w ostatnim czasie w Polsce masowo przybywa dzięki coraz tańszej i pojawieniu się piratów. [Indi]

WIPEOUT FUSION

na PS w formie przyniosła - telodyzku zrobi na mnie największe wrażenie ze całych targach. Kiedy podszedłem za ekranu, na którym odbywała się prezentacja, po prostu mało zamurowało. Stanąłem, niedowładnie rozdziawiłem gębę i wpatrzyłem oczy... Oglądana wcześniej zdjęcia za wyja pana nie były w stanie oddać choć namiastki grafiki. Przełożyło kolorystyka, mnożenie i szczegółowość przy ultrazybkiej animacji robią dosłownie powalające wrażenie i ne własne szczęście łykiem oparty a jedno na stanowisk za grania. Tu jest jedna z pierwszych gier na PS2, przy której zaczęło słownictwa się wystarczy na oddanie pełni odczuć warsztatowych. KESSENa jeszcze łykiem w stanie opisać, przy WF niestety wyjątkom - jeżeli da numeru gazety nie będzie dołączona taśma magnetofonowa z wypowiadanym przeze mnie słowem "zasaje" "sto", to omocie nie zostaną zrozumiane a jeśli. Pojazdy wyglądają jak statki z "Gwiezdnych Wojen", a nie traktowanie mnie tak bardziej skomplikowane bryły zasaną z poprzednich części. Trasy wiją się jak szalone i wydaje na to, że ze tak zaprojektowania zatrudniono najbliżej strzelnych, zwichrowatych porchat. Pojazdy oczywiście zostawiają za sobą ślizgo smugi, droga ostaka sprzed oczu jak szalona,

o zasięg widzenia jest olbrzymi - to nie to, że spotyka się w wielu wyścigach. Tutaj np. widzisz, że jesteś na wzgórzu i trasa zaczyna biegnąć w dół, tonąc we mgle, a potężny kawałek dalej wyłania się jakaś cholera wielka kręcąca się pod inną górę. Zaserwowany jest bieżący futurystyczny klimat, który chyba najlepiej oddaje wrażenia związane z tego typu wyścigami. Po pokazie ciekawko zakleszczonym, odwróciłem się i zająłem, że nie ma na tanych prywatnej wersji. Dla mnie to teraz najbardziej oczekiwana pozycja na jakąkolwiek płytkę - nawet bardziej, niż MGS2. [Jan]

LOTUS EXTREME CHALLENGE na PS2 pokazywany był w formie demonstracji na stoisku SONY i wyglądał dość niecieka-



wie. Za to ten sam tytuł pokazywany za zamkniętymi drzwiami w VIRGIN, już jako wczesna wersja prywatna, sprawił Graczo w pozytywne wibracje z uwagi na dobrze zapowiadające się sprawy wizualne (choć trzeba od razu powiedzieć, że modele jazdy i budynki były wysunięte z palca). Oczywiście nie było jeszcze opanowanych i gra sprawiała wrażenie "pustej". Więcej informacji na ten temat postaramy się przekazać wkrótce. [Mr.S]

DRIVER 2 wzbudził w naszym obozie dość mieszane uczucia. Na pewno drażnią nie stałej jakości tekstury z których aż wyłażą "cegły", i nie wydaje mi się, żeby zostało poprawione (taki engine). Z drugiej jednak strony nie należy zapominać, że cała scenoria jest bogato "ulepszowana", więc jest na czym zaczepić oko. Dodatkowo, z bólem serca stwierdzeniem, że gra jest nieco wolniejsza (żeby nie powiedzieć osiągała), co może tylko tłumaczyć spora ilość obiektów na ekranie. Druga część DRIVERa górnie nad poprzednikiem zróżnicowaniem architektury miast i nie tym względem można kontrastować nawet z CRAZY TAXI na DC. Chłopaki z REFLECTIONS na szczęście porzuci się już oklerek, którymi poprzednim razem grabiliśmy wszystkie zakręty i zaopatrzyli się w "krzywiki" - to naprawdę widać. Ilustrują, coś za coś - horyzont bogato się być na tyle niedaleko, że momentami jest to nieco irytujące (np. gdy wtedy wiem pokazuje się kilkaset metrów przed nami). Więcej szczegółów na poprzednich stronach przy okazji szerszego omówienia tego wielu przez HIVa. [Mr.S]

WILD WILD RACING firmy RAGE, pokazywany zresztą również na stoisku SONY, mogłem spokojnie określić mianem przeciętniaka. Tym wyścigom buggy-off-road brakuje zarówno płynności animacji, jak i w dwóch grafiki pierwsze się bardzo przeciętnie (słabe tekstury) - np. przy takim IIHS czy GT2000. WILD WILD RACING wygląda po zmianie. Gdy odpaliłem grę na 2 Gracy otwierdziłem się tylko w przekonaniu, że na tę pozycję nie opłaca się czekać z wywieraniem języków. [Mr.S]

SMUGGLER'S RUN to bezsprzecznie jedna z najciekawszych pozycji dla PS2 pokazywanych na targach w wersji prywatnej. Pozycja przypomina od zastawienia gier z serii TWISTED METAL oraz DRIVER (NIV: Ja bym dorzucił jeszcze VIGILANTE 8) - z tym że zabawa polega na zaliczaniu Checków (lotów, uniczka przed "niebieskimi", zbieraniu flag i bandurowaniu z oponentami. Grafika daje nogi i chociaż zróżnicowanie tekstur, jak i ich szczegółowość nie są nadzwyczajne, to fumie "widoczność po horyzont" nadaje tu nowego znaczenia - wyobraźcie sobie, że widać teren na jakieś kilometr z hakiem przed nami i nie ma mowy, żeby coś się dorzystywało! Młodzie! Samochody (w prezentowanej wersji) dwa modele do wyboru - buggy i jakiś truck) od strony graficzny nie wyglądają na dopasowane, ale sama fizyka jest bardzo udana (ilość zarówno maszyn, jak i odpadające elementy karoserii), więc gra sprawia dużą frajdę. W ogóle trzeba powiedzieć, że teren po którym jeździmy jest przeogromny) dość gęsto upstrzony wszelkimi utrudnieniami w stylu" domek, mostek, krzaczek, drzewo, kmiotek". Do tego wszystkiego jeżdżą pociągi, samochody, pasą się jeleń sarny, które można potrakotować zderzakiem (!!: płaszczyk też można taranować! Yoosah!). Fajnie jest. Na podziwianie ekranie grafika nie traci bardzo na atrakcyjności, za dobrze świadczy o zastosowanym to engine'u. Zapamiętajcie ten tytuł, bo warto będzie przeznaczyć na niego zaoszczędzoną kasę. Screeny do obejrzenia w Kolejdoskopie (str.10). [Mr.S]

Na stoisku KEMCO (!) pokazywano aż na 8 stanowiskach **DARE DEVIL** na PS2 - wyścigi uliczne, coś na wzór DRIVERa. Sama gry jest jednak dość biedna, bo zamiast jakiejś kombrutnej "ścigawka-rozwałki" zadanie Gracza polega (przynajmniej na prezentowanej wersji) na zbieraniu jakichś "ostrojczów" rozrzuconych na ulicach. Sama gra prezentuje się w miarę przyzwoicie. Miasta (były 4 do wyboru) obfitują w elementy drobnej architektury, zaś sama "tubatura" jest bardzo zróżnicowano, choć jeśli za punkt odniesienia

jest przeogromny) dość gęsto upstrzony wszelkimi utrudnieniami w stylu" domek, mostek, krzaczek, drzewo, kmiotek". Do tego wszystkiego jeżdżą pociągi, samochody, pasą się jeleń sarny, które można potrakotować zderzakiem (!!: płaszczyk też można taranować! Yoosah!). Fajnie jest. Na podziwianie ekranie grafika nie traci bardzo na atrakcyjności, za dobrze świadczy o zastosowanym to engine'u. Zapamiętajcie ten tytuł, bo warto będzie przeznaczyć na niego zaoszczędzoną kasę. Screeny do obejrzenia w Kolejdoskopie (str.10). [Mr.S]

grzyjąć (też THE GETAWAY, to DD wydaje się być mistrzem). THE GETA WAY jednak nie pokazywano (co jest dziwne - pokazano jedno kilka nowych, dość klaszczych zdjęć), więc takie produkcje jak DARE DEVIL mają rację bytu i mogą się naprawdę podobać. Niestety, produkt KEMCO ma jedną wadę - jest za wolny. To gra z taką dynamiką to jakaś pomyłka. Mogę zrozumieć, że podziwiając Fiatem 600 czy Mini Morrisem wiele się czasu za tka, ale zawsze wydawało mi się, że pojazdy marki Porsche albo inne kosmosy "przesuwają" się z większymi prędkościami. Dodatkowo zabawy wydał mi się fakt, że choć w każdym z pojazdów widać było kabinę w kabinie (fotel, kierownicę, liczniki i inne dupereles), to nie było w nich kierowców, zaś kierownica w ogóle nie skręcała się podczas zakrętów - niby nic takiego, o jednak można było o to zadbać (to jest PS2!). W ogóle trzeba w tym miejscu powiedzieć, że na dzień dzisiejszy tylko GT2000 udało się zbliżyć poziomem grafiki do NK5, a DD pisuje się w tej kwestii o co najmniej dwa oczka niżej. Dodatkowo, nie wiem czemu, gra sprawiała wrażenie zamglonej, na może leży w winie odbiorników, bo spora innych gier na ECTS dzięki zastosowania płazm, telebimów i innych rzutników wyglądało jak kupa gó**a. [Mr.S]

Cudotwórcy z NAMCO, oprócz RR5 i TTT zręcznie w październiku zaserwują PE!, pokazali grywalną wersję **MOTO GP** - wyścigi motorowerów, coś na wzór powiększonego w naszych salonach gier Manx TT od Segi. W odróżnieniu od konkurencyjnego RR5, MOTO GP jest raczej symulatorem, więc Graczu musi czuwać nad umiejętnym używaniem pokusu znanego kamikom, bo inaczej nie ma mowy o zwycięstwie. Na dodatek trasy nie sprzyjają szaleństwom wy-

brykom, pełno tu zakrętów po których (jednemu najczęściej) w glebę - to jest bardzo techniczny wyścig, dla koneserów (dużo trudniejszy niż MOTO RACER WT na PSX). Ja za takimi pozycjami nie przepadam. Produkt NAMCO wygląda ładnie, a to dzięki płynności i dbałości o szczegóły - wydaje mi się, że Ace, Gunner i RW będą mogły chyli z bankiem na głowie. [Mr.S]

Podgatunek wyścigów, w jakim przy wtórze CTR, był niedawno reprezentowany przez **WOODY WOODPECKER RACING** (wyścigi kwaśków), który w wersji grywalnej pokazywałem na E3 w NAMI. I tak na początku, po szybkim polizaniu "o co chodzi jakby" odniosłem pozytywne wrażenie, bo po głębszym tudzie tego produktu zaczęło się coraz bardziej zawiedzenie. Grafika jest nierówna - jeśli jedna trasa wygląda jak wycięgnięta (prawie) prosto ze SPEED FREAKS, tak następna, w kawiarnie wołało o pomstę do nieba. Może to była jakaś wczesna beta (pocieszam się)...? W każdym razie dyrektor kreatywny miał chyba słabe dni, bo w kwestii power-upów można powiedzieć tylko jedno - żenada. [Mr.S]

Na koniec mniejszym jeszcze wspomnienie o kilku innych, dość słabych i nieznaczących wyścigach, jak chociażby o CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001 pokazywanym na THQ, ale nie widzę sensu. [Mr.S]

STRZELANINY

Jeżeli ktoś chciał płakać łzy powstawania **ALIEN RESURRECTION**, to zapewne zauważył, jak się przeobraziła. Prezentowane wcześniej wersje - strzelaniny TPP - zostały równo zjechane. FOX INTERACTIVE próbowało doprazować i zmienić grę, nie widocznie bez satysfakcjonujących rezultatów. W końcu projekt mógł całkowitemu przeobrażeniu do strzelaniny FPP, za co na chwałę twórcom, gdyż niemałe ułożenie już wersja zapowiada się naprawdę interesująco. Co od razu przykuwa do grania tylko limitów - klimat. Ciemne pomieszczenia i złowroga cisza trzymają w okrutnym napięciu jeszcze lepiej niż film, no podstawie którego powstała gra i miejscy nadzieje, że piąty część serii "Obcy" wyreżyseruje ktoś inny). Idziemy korytarzem, wchodzimy do owietlonego pomieszczenia. Na ziemi widzimy zwłoki lekarza - przyglądamy się im i podążamy za śladami krwi ciągnącymi się na ziemi. Wpierdzony za ścianą wrzeszczy, spoglądamy za ścianę, podnosimy płytę i uderza nas widok zakrwawionego fragmentu ściany, którego ochłony, spory fragment jest rozbity: to tędy dostał się obcy... Brrr - przypomnienie się sceny z trzeciej części filmu. Każdego przeciwnika się też grafika i animacja. Bolera

stworzył maczana strzelaniny FPP pt. Goldeneye na N64. To, co przykawa w pierwszym momencie oko Gracza, to cudowna, dopieszczona niemal w każdym calu grafika w wysokiej rozdzielczości (ni tam nie się nie wydaje taka wspaniała - Mr.S) Łokacje są bardzo duże i rozbudowane (np. miasta, zamki, lasole, groby i podziemia), postacie wykonane bardzo starannie, a animacja atrapy, która nie zarywa nawet przy jednoczesnej grze 4 osób (Split Screen). W wersji prezentowanej na targach dostępny był jedynie tryb Deathmatch, nie już wiadomo, że gra będzie znacznie bardziej rozbudowana, dojdzie choćby Arcade Mode składający się z dziewięciu epizodów, tryb Co-operative dla dwóch Graczy i wiele innych. Jedyny mankament gra to strudniane

sterowanie (dwie gałki). Przyzwyczaić do początku sprawia ono wiele problemów. Miejmy jednak nadzieję, że ten element gra zostanie dopracowany i otrzymamy do swych rąk potężnego shootera FPP. Niestety, inny dobrze zapowiadający się FPP RED FACTION (kosmy akcik) pokazywano za zamkniętymi drzwiami (THQ) i udało nam się tylko wydębić kilka nowych screenów. [red]

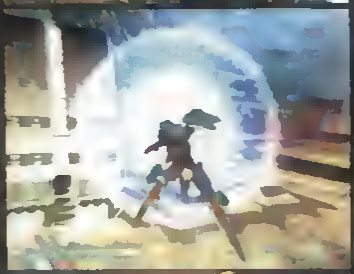
SILENT SCOPE na PSX to konwersja z ale najświeższego już automatu KONAMI (pojawił się ponad rok temu). Wcielacz się w snajpera. Jo automacie łapiemy się w grabę odpowiedni karabin z lunetą, a przed sobą widzimy się z dużej odległości pole gra, za której były wskazywane Twoje

cele - wielkości kilku pikseli. Wystarczyło jednak spojrzeć przez lunetę, by już zobaczyć, w jakich bucach chodzi ten mikroskopijny przeciwnik. Na czas trzeba było eliminować kolejnych wrogów, nie dopuszczając by do Ciebie strzelili: w lokalizacji tak też powinny Ci wkładki) pojawiające się na mapie z kamery Wersja na PSX wygląda bardzo podobnie do arcade, a to można zaliczać na plus; nie spodziewałem się jednak taterowerków. Automat był wspaniały, wersja na PS2 już nie tak bardzo. Problem rozbija się o kwestię kontrolera - po razie tylko joypad! Nie wa już tej przyjemności z trzymania w grabie karabinu, nie jeszcze gorszy jest fakt całkowitej precyzyjności celowania - wszak gra wymaga wykonywania bardzo delikatnych ruchów. Oczywiście jest kilawisz, który włącza tryb snajperski - to jednak nie to samo, co błyskawiczne spojrzenie w lunetę. Z pewnością wyjdzie do tej gry jakiś specjalny pad, nie na kilkukilogramowy karabin z pewnością nie można liczyć. Co by jednak nie powiedzieć - gra i tak jest ciekawa: misja z eliminowaniem terrorystów na stadionie futbolowym (w wydaniu amerykańskim), walka w mieście na dachach budynków, czy wreszcie polowanie na samolot - to jest to! Urozu dodają bonusy za strzały w głowę, czy na złokalizowanie specjalnych miejsc nie oznaczonych żadnym identyfikatorem na widoku "z daleka" - np. jeden opalający się na leżaku na dachu jednego z budynków. Jednak to, co autorzy wykombinują przed wydaniem gra (nowy tryby, oprócz) zadecydują o jej sukcesie, bo inaczej gra będzie pożyczona od kumpla kupującego wszystko, co wlazło. [kali]

O **THE GRID** pisaliśmy w ostatnim numerze PE. To targach była prezentowana jedynie wersja automatowa na dwóch Graczy, nie już można powiedzieć, z czym będziemy mieli do czynienia na PS2. Jest to sport przyszłości, Deathmatch rozgrywany na specjalnych planszach. Do wyboru jest osiem postaci, każda z nich charakteryzuje się, poza wyglądem, specjalnym atakiem. W porównaniu do strzelanin FPP ofensywnych Deathmatchu (czyli wszystkich na PC), THE GRID wydaje się być bardzo prosty i ubogi, o dodatku nie szokuje grafiką. Ale gra posiada bardzo wysoką grywalność Areny, choć ten niespecjalnie skomplikowane, skonstruowane są tak, by czerpać z nich masę przyjemności: dodatkowe wystające na nich "wzmacniacze" w postaci olbrzymich kul toczących się po wyznaczonych torach itd. Broni jest trochę (bez niespecjalnie dużo w porównaniu do innych gier) i każda z nich jest niezle wykręcona - pieczak rakietowy z karabinami, wyrzutnia kul armatnich, działko sonliczne itd. Ciekawe jest sterowanie - no automacie był to joystick z dwoma przyciskami (skok i strzał), który służył do biegania postacią, oraz kula (ulżym w Missile Command), którą się celowało na boki (strzelanie było tylko z korektą w pionie). Można więc się spodziewać, że podobnie zostanie rozwiązana sprawa z wersją na PS2, w której będziemy posługiwać się dwoma gałkami na raz. Naprawdę wciągająca pozycja. [kali]

Kali to lamal Kazałem mu obadać dokładnie **ZONE OF ENDERS** (KONAMI), ponieważ ten "kapuściarz" lubuje się w walkach mechów. Co i co? Co po dwóch dniach targów powiada mi, że nie widział niczego tej gra, podczas gdy KONAMI na swoim byczym telebimie "chwalił się" filmikiem z wrzykami ZOE co pół godziny (na przemian z MGS), powodując filmiki o olejących tam licznie gaciów. Powiem tak: nie lubię mechów i koniec, nie jak zobaczyłem prezentację 2.0.E., to mi prawie kapcie spadły. Eksplozje, wybuchy, rozwalka, walki robotów, w ruch idą miecze, gwy i rakiety, sypią się wiązowce, zadyma kontrolna - o wszystko w lepiej oprawie, że dech zapiera w piersiach. Wkurza mnie jedynie mapowy "dizajn" poszczególnych wstawek "fabularnych". Powiadam: jeśli potrafisz sobie wyobrazić miks OMEGA BOOST i Virtual On (ew. ARMORED CORE), to rozbijaj skarbonkę -

Pla



czyhają się hit (rzeczą nie ma się czym dziwić, bo nad tym tytułem czuwają najwięksi "tęgie głowy" KONAMI z osławionym Hideo Kojimą). [Mr.$]

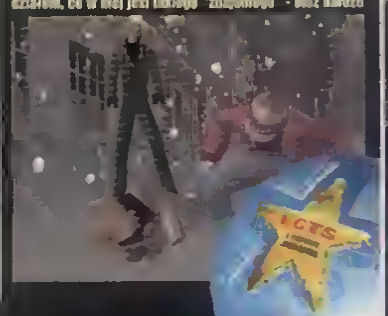
PRZYGOOÓWKI

Najciekawszym z prezentowanych tytułów wśród przygodówek, w starokim tego słowa pojęciu, był oczywiście **MGS2** od PS2. KONAMI pokazywało go przede film z E3 wzbogacony o kilka zdjęć, nic i tak tłumy gapiów zbierały się przed stoiskiem. Można było zobaczyć jak Snake otwiera różne drzwi pomocne, czołga się w mimo wentylacyjnym czy strzela do przeciwników, trzymając przyciskowo w garsuli, która trzyma podziurawiono w powietrzu. Najciekawszy z nowych ujęć pokazuje skok na bungee z Brooklyn Bridge w wykonaniu Snake'a, który przedostaje się tym sposobem do stołek, od którym dzieje się akcja. Gra rządzi, ale już od dziś mi się to pisać, więc po prostu przyznajmy, że jest jedną z dużo ogólnie ogłoszonej. [Mr.$]

Niestety, zbyt wiele nie pokazano również w fragmencie THE BOUNCER od PS2. Nie

C-12 jest grupa STUDIUM CAMBRIDGE, która w swoim dorobku ma dwie części MEDIEVILa, za którego popełnienie nie musi się wstydzić. Tym razem programiści przenoszą nas w futurystyczny świat, w którym uzbrojeni w miecz i strzelbę rozrzucamy obcym. Akcja ukazana została w sposób przypominający to z SYPHON FILTER. Grafika jest trochę dziwna, gdyż wszystko, łącznie z naszym bohaterem, jest w niebieskich odcieniach, nie razi, ale przeszkadza to w grze, wręcz pomaga w walce w klimat. "Przyciskologia" prosta - skrzyż, zmiana broni, obrót o 180 stopni i zmiana broni - to najważniejsze i jedyne potrzebne przyciski w trakcie zabawy. Tym, co mnie trochę wkurzało była wolna animacja, ale myślę, że tak doświadczeni programiści dołożą wszelkich starań, aby to poprawić. Premiera przewidywana jest na pierwszy kwartał przyszłego roku. [Jot]

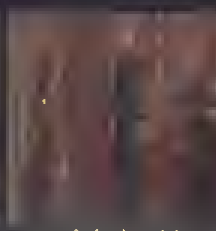
Wow, KONAMI dało czadu, naprawdę miałem okazję zagrać w część sensownego na PlayStation 2, a mianowicie SHADOW OF MEMORIES. Od pierwszego spotkania z grą wydawała mi się ona dziwnie znajoma... po chwili już wiedziałem, co w niej jest takiego "znajomego" - ostro hardco



GRA TWÓRCÓW SERII FINAL FANTASY

150 GODZIN ZMECHANIZOWANEJ WALKI STRATEGICZNEJ W RAMACH 2 1 2

SQUARESOFT



przypomniane SILENT HILL z PSX, grę najwięcej sygnałów w firmie KONAMI. W prezentowanej wersji dostępnych było tylko kilka lokacji, a cała rzecz rozpoczynała się w barze, który stanął w płomieniach (najlepsze jest to, że prawie ślepy właściciel knajpy w ogóle tego nie zauważył, a go poinformowaniu przez nas zaczął szukać ognia- wyglądało to na szczytowej komicznie i kuszy ten rozpoczynał zabawę umiejscowił się pod naszym). Ta krótka sceneria wystarczyła jednak na zaprezentowanie możliwości programistów z KONAMI. Bardzo ładna i szczegółowa grafika, duż "charakterystycznych" dla PS2 rozmyć, płynna animacja, możliwość włączenia widoku FPP, efekt pogrzebanego powietrza czy też ogień wyglądały naprawdę zabójczo. Przy rozmowie z właścicielem następowało zbliżenie na rozmówców i tutaj również można było zauważyć mistrzostwo. Animacja twarzy, jak i całego ciała naprawdę zwaliły z nóg - i to w produkcji, który ukończony zostać jak na razie w 90% (już teraz wygląda lepiej niż RE: Code Veronica na DC). O samej fabule nie zdyżnie się nie dowiedziałem, gdyż autorzy tak przypotowali demo, że z rozmów prowadzonych z postaciami występującymi w SOM niewiele można wywnioskować. Premiera pod koniec 2000 roku. (ojo)

Na stoisku KONAMI wyróżniały się dwie gry... Jedna to GRADIUS na PlayStation 2, a druga to THE GRINCH na PSX. Co one mają ze sobą wspólnego...? Ano to, że wyglądają na jedną wielką lichę. THE GRINCH opowiada o przygodach pewnego zielonego stwórka, unieszczonego w świecie pełnym zagadek. Całość to połączenie platformówki z grą logiczną, która jak do tej pory nie zaprezentuje sobą niczego nadzwyczajnego. Ani zagadki, ani grafika nie są najwyższych lotów, wszystko jest toporne, bez wyrazu, a sam ludek wygląda jak zielona kupa. No, ale cóż, poczekajmy na polskiszą wersję albo na końcową, która ukaże się 20 października. (ojo)

Na ECTS po raz drugi już zafiksowałem się z DINO CRISIS 2 na PSX. Od poprzedniego razu trochę się zmieniło, na szczęście mówiąc odnośnie wrażenia, że zmiany to wyszły bardziej na minus niż na plus. Ale po kolei. Grafika stała się bardziej rozmyta, a na poruszanie postaci pozostają na ekranie smugi, które mnie bardzo denerwowały. Tym bardziej, że po 10 minutach zaczęły mnie boleć oczy - a to bardzo poważna sprawa (oczywiście z grafiką, nie z moimi oczami, heka). Drugą zmianą była ilość dinozaurów, które łapią za zadanie (ale najbardziej uprzykrzyć życie Graczowi. I muszę przyznać, że uprzykrzają skutecznie, bo naraz atakuje 5 - 6 zwierzaków, a jeśli szybko nie opuścisz danej lokacji, to przyjdą kolejne. I tak jest w każdej lokacji. Sprawia to, że z DINO CRISIS 2 zrobiła się zwykła strzelanina, nie thriller z elementami przygodowymi. Mimo

grapowowa wersja absolutnie się nie gadała. Premiera jeszcze przed Bożym Narodzeniem tego roku. (ojo)

THE MUMMY na PSX bazuje on przebojowym (nie)dawno temu hicie pod tym samym tytułem. Opowiada ona o poszukiwaczu przygód, który wyruszył w zapomniane zakątki świata w celu odnalezienia skarbu. Za wydanie tej gry na PlayStation odpowiada firma KONAMI, więc spodziewałem się niczego innego jak naprawdę genialnego. W życiu nie mogłem się bardziej mylić - i tak już było tym razem. Główny bohater poruszający się w taki sposób, jakby spodnie wypełnione miał 3 kilogramami kału i rozpikselowana grafika to niewątpliwie reklama tego produktu. Wprawdzie można znaleźć w nim wiele ewidentnie DO TOMB RAIDERA, nie główny bohater Larą Croft nie jest, rozgrywka i animacje dalekie nawet do pierwszych filmików gorzo. Cóż, jeśli nie się nie zmieni, to THE MUMMY będzie jedną z niedlicznych gier, które zniknął w otchłani PSX'owego świata. Premiera wstępnie przewidywana jest na koniec listopada bieżącego roku. (ojo)

EIDOS pokazał filmik z nowego COMMANDOS 2, który przewidywany jest zarówno na PC jak i PS2. Gra wygląda naprawdę zabójczo i fani klimatów ala MGS w użyciu (klimatycznym będą pierzeć z zachwytu. Grafika jest wywalona w kosmos z mnóstwem najdrobniejszych szczegółów, zaś same misje bardzo zróżnicowane. Jeśli już jesteśmy przy EIDOSIE to trzeba powiedzieć że nie było prezentowanego ani nowego TOMB RAIDERA ani FEAR EFFECT 2 ani też LEGACY OF KAIN 2 dla PS2 (tylko pokazano kilka

nowych screenów).

PLATFORMÓWKI

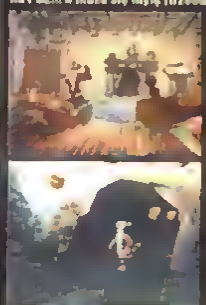
Na SONY pokazywane kilka przedstawicieli tego gatunku, wśród których można było zobaczyć trzecie wcielenie SPYRO na PSX, które chyba już się przeszło "przejedzie", bo gry była stanowiskowo mało oblegana. Nie dziwne, SPYRO: YEAR OF THE DRAGON to po prostu kolejna przygody smoka, wykonane na poziomie, 99 którego zdążyliśmy już brzydkowatość, i w tej materii już nic nowego nie odkryto (co nie znaczy wcale, że tytuł tak zapowiada się mizernie). To po prostu kolejny SPYRO i tyle. (Mr.Ś)

SONY pokazało również dwa platformery Disneya: EMPEROR'S NEW GROOVE i ALADDIN IN NASIRA'S REVENGE, oba oparte na podobnym zagranie'ie (no tej PSX). O dziwo mnie bardziej 99 guzu przypasował EMPEROR'S NEW GROOVE - przygody łamy czy szczęd "tamopodobnego", charakteryzującego się lajcarskimi tekstami i zgrypotodobną kolorystyką oraz "wyśmiewem". Co prawda grę nie jest bardzo wymagającą i przeznaczoną dla młodszych odbiorców, nie nie zmusza do zbierania tysięcy i jednej pierdółki, tak jak... ALADDIN wydawał mi się nieco przynudzony, nie jestli nie nieco nieudolnie przeniesiona klimatu z wersji 2D sprzed 7 lat, to nie powinien się zawieść. Mnie szybko znudziło rozwalanie dziesiątek waz, pucharów, dzbanów i skrzyń, zbieranie monet, tokenów i innych dziadostwa (na dodatek co chwilę jakiś dżin tłumaczył mi co mam robić i na naciskać, na i się zirytowałem (zrzuciłem padem). Przyglądając się jednak późniejszym etapom, jestem pewien, że tytuł ten spodoba się Pierdzącemu Oszołomowi, który lubuje się w takich klimatach (PS: a, tak!). (Mr.Ś)

MUPPET MONSTER ADVENTURE to chyba najgorsza ze wszystkich platformówek pokazywanych na stoisku SONY. Grafika na poziomie pierwszego CROCa, dość uboga w kolory i mało szczegółowa. Sens gry również niczym nie zachwycał. Może to jakaś wczesna beta, może nie... Więcej nie chce mi się pisać. (Mr.Ś)

Kaczor Donald atakuje PlayStation 2. UBI SOFT postanowiło zżanać nieśmiertelnego kaczorka i umieścić go w trójwymiarowej platformówce (przypuszczalnie) DISNEY'S DONALD DUCK: GOIN' QUACKERS. Na tegorocznym ECTS-ie miałem niewątpliwą "przyjemność" spotkać się z tym tytułem. Niestety, jak na PS2 to Donald nie zachwyca - w dodatku wygląda na ewidentną zupę z CRASHa. Grafika niedorobiona, nie prezentująca możliwości PS2, bez specjalnych bajerów czy efektów. A rozgrywka...? Prosta i bezbolesna, to znaczy że nie trzeba w nią zbytnio umysłu wysilać. Wystarczy skakać, kucać, iść 99 przodu. Akcja przedstawiona jest od strony kupra naszego bohatera (przypuszczalnie właśnie CRASH BANDICOOTa, nie 99 poziomu produktów NAUGHTY DOG to naprawdę kaczarowi bardzo daleko). Pocieszam się tym, że premiera zostanie dopiero w przyszłym roku, a więc programiści zdążą dużo czasu na dopracowanie gry. (ojo)

RAYMAN REVOLUTION na PS2 to w zasadzie konwersja z DC/PC, nie pozbawiona kilku drobnych dodatków i poziomów (podobno, bo ja nie nie zauważyłem). Graficznie pozycja wygląda oczywiście przepięknie, nie nie powiem. Żaby różnią się wiele w stosunku do DC. Na PS2 jest na pewno ciut ostrzejsza grafika i nieco lepsza kolorystyka, co jednak nie wpływa znacząco na jakość konwersji na PS2... a może się myię (trzeba chyba) pograć). (Mr.Ś)



Nie spodziewałem się, że akurat gra TIGER'S HONEY HUNT na tak długo przyciągnie mnie 99 stanowisku UBI SOFT. Cóż - nie okrywam, że jestem wielkim fanem Puchatka i mieszkańców Stumilowego Lasu. I nie będę ściemniał - najbardziej lubię bywa (tu pozdrowienia dla Marty:). Gra jest w sumie dość prosta i nie ma wywalonego w kosmos stopnia trudności. Jest to typowa platformówka 2D, tyle że świat zrobiony jest w 3D. Tzyrys jest stanowiony, zachowuje się tak, jak powinien - bryka, bryka i jeszcze raz bryka, wykorzystując swój ogon. Dodatkowo można jeszcze latać (to znaczy machać łapami, na by dłużej się w powietrzu utrzymywać). Robi różne śmieszne rzeczy, czy to w trakcie poruszania się, czy też chwilowego postoju. Są Hostelkumpy i Wuzzle, są znajomi z książki. Grafika jest bardzo słodka, kolorowa - uroczym w bajce gismoya. Dodatkowo można pobawić się kilkoma mini gier-

kami - pogoń z Sową Pszemnadzialą w Pasterkowicach-Kozłyce, czy lot z Pszczółkiem w Misio-Patyku. Gra zawiera wiele wstawek w postaci filmików animowanych, a także - album kolekcjonera (zbieramy zdjęcia). Powiem tyle - to gra jest prosty, ale niesamowity. I bardzo przyjemny - nawet Aja ale odwiódł osobie krótkiej partyjki w Misio-Patyku. [kali]

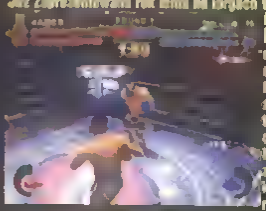
CRASH BASH, o którym już ale raz pisaliśmy, to na zycia na wzór Mario Party z N64 - gra multiplayerowa, nadająca się najlepiej na imprezki dla 4 osób. Crash i kumpelstwo znane nam pastiesi walczą na siebie w różnych zwariowanych konkurencjach, takich jak motocyklowe Pongo, szychowie do przepaści, nawalanie się skrzynkami itp. Poczciwi to przypadkowi ludzie z EUROCOM, ale bez obaw - grafika prezentuje się ładnie, tak samo jak w poprzednich produkcjach. Obiektywnie (trzeba stwierdzić, że chociaż CB to bardzo udana multiplayerówka, wciąż ustępuje wielkiemu Mario Party na N64, w którym zastosowano znacznie ciekawsze i bardziej rozbudowane patenty i chcę mocno się myli, bo wszystkich w CB ale widziałem). [Mr.S]

Po **MS.PAC-MAN MAZE MADNESS** ale spodziewałem się po tej grze niczego specjalnego. Zawiodłem się bowiem mocno ostatnim PAC-MANem na PlayStation i ale wyobrażałem sobie, aby NAMCO potrafiło jeszcze wykrzesać coś z tego kultowego tytułu. A tutaj duża niespodzianka - PAN PAC-MAN to wspaniała gra logiczno-zręcznościowa, bazująca na pomyśle z pierwszych części PAC-MANa (zjadanie kulek i ucieczka przed wrogimi stworkami). Oczywiście grafika została znacznie poprawiona i dopracowana (trzeba przyznać, że przeróżne i odebrany rzut kamery, również mamy okazję podziwiania z dużą precyzją. W grze pojawia się dodatkowo cała masa nowych przedmiotów, która ułatwia bądź utrudniają zabawę (jak choćby skocznia, klapy i zapadnie, teleporty, klucze do drzwi, laski dynamitu itp.). Całość robi pozytywne wrażenie. [sorley]

Było jeszcze kilka mniej znaczących tytułów takich jak 102 DALMATIANS EIDOS'a w którym biegamy szczeniakiem i wykonujemy proste zadania (dla dzieciaków).

BIJATYKI

O zgrozo! Moje obawy dotyczące PAL-owego TTT spełniły się!!! Gra chodzi w 50 FPS-ach - oczywiście płynnie, ale chooooooolnieeee



nie rozumiem, skąd obowiązkowo, że będzie był 2 Piranii, kiedy już zaprezentowana rok temu na targach wersja PRINCE NASEEM BOXING nie przypadła mi do gustu. Myślałem, że autorzy przez ten rok dopracują tytuł i wtedy rzeczy w nim zmienią. Przykre więc się robi, gdy widzi się niecałkowitą pozycję wychodzącą zwłaszcza rękę CODEMASTERS. Gra jest wolna, nie jest nie płynna jak powinna, a w dodatku - nie wciąga. Miejmy nadzieję, że to kwestia ułożonego poprania w nie tytuł - na razie jednak gra wydała mi się tłuczkowata. wprawdzie lepsza od każdego tytułu z serii VICTORY BOXING, nie daleko jej do KNOCKOUT KINGSów i R2R. Nawet grafika nie jest specjalnie dopieszczona - spodobało mi się tylko to, że postacie błyszczą się od potu, co szczególnie ładnie widać w przypadku Murzynów (specjalnie, nie jest to jest generowany w czasie rzeczywistym, jako tekstura:). [kali]

READY2RUMBLE 2 na targach było mocno promowany w wersji tak na PS2, jak i na DC. Jeżeli chodzi o konsolę Segi, to widać poprawę graficzną, zaś PS2 jest jeszcze lepiej wykonana (niespecjalnie widzę lepiej, nie zauważyłem:). Masę potygonów wwalona w postacie robi wrażenie - widać prawdziwą masę mięśniowy czy też łuby tłuszczu (dzięki hihihihumor). Nie zabrakły Lulu Valentine, pewnie tylko cichne "Oh" od widać pięknie animowanych krągłych piersi, których skwarnialnie sobie rozpuszczają się na obolałym kostiumie. Nowalnie spore nowych postaci, wśród których w oczy szczególnie rzuca się pewien punk, Michael Jackson (charakterystyczne ruchy:)), Shaq O'Neil czy robot z zamontowaną grzałką treningową w miejscu głowy. Gra się bardzo podobnie jak w "jedynkę", choć znalazło się i kilka zmian - wskaźnik RUMBLE ma teraz kilka poziomów, przy tego odpalenie dochodzą fajne rzuty, oc, wyprowadza się odpowiednie combo, przy którym zkoja zwalnia, kamera przybliża się do zawodników i powoli akcja przepływa wraz z kolejnymi piorunami lecącymi na wroga. Utwierdziłem też fajne kwoty, przy których przeciwnik dostaje mega piłunkę w podwodach i wylatuje na kilka metrów do góry, lądując potrid podłoże:). A młodość jest taka, jaka była. MIDWAY wyraźnie się przy przeróbce tej gry na targach i zatrudniło trzy maskotki - grubasa szczerzącego nie znany (ale sumo, łysy (wrwa postać w grze) oraz chudego Murzyna z wielkim afro na głowie i pelsami - Afro Thunder jak w mordę strzelił! Ten ostatni jest za prawdziwy wariat - zachowywał się dziwnie jak postać w grze, krzyczał i obrażał przeciwników, straszył i podczas gry wszystko komentował. A że był trochę podrzutkowaty, to większość Craczy skłopot. Kim grał? To chyba oczywiste. Miałem przyjemność z nim pograć i pomimo jego zapewniania, że "dwa strzały i leży" udało mi się na rozkaz w dwóch rundach, dzięki czemu zdarł mnie na otrzeźwienie zdjęcia w gruen bezie (zobaczysz co je później na ekranie z gry). I jak mam nie lubić tej gry?

Ciekaw jestem tylko, jak będzie prezentowała się grafika na Szaraku. [kali]

THQ ostro jedzie na zdobytej licencji - wypuszczać będzie aż trzy różne wrestlingi WWF na trzy różne platformy - N64, DC i PSX. Na targach stoiska z grami ustawiono obok siebie i przez cały czas były one obsługiwane jak wiele które miejsca na targach. Po kilku zagranych fokciami i zrobieniu jednego supleksa udało mi się dopchać do drugiej części **WWF SMACK OOWN!** Okazało się, że specjalnie dużo się nie zmieniło, aczkolwiek... dopracowano to i owo, dodano też trochę. Grafika niemalże się nie zmieniła, poprawki są najwyżej kosmetyczne. Fakt - kamery nieco bardziej szieją, podoczas atrakcyjność i nie wyobrażam sobie widowiska. Doszli nowi zawodnicy, starym ustrakcyjniono niektóre zagrania itp. The People Elbow o Roskal Rozbudowano tryb Multiplayer (tryb TORNADO TAG TEAM!) i dodano nowe rodzaje walk - jest walka w klatce prawie szczelnie zamkniętej od góry, nie największą atrakcją jest chyba walka z wykorzystaniem drabiny - można się trzymać przeciwnika, jak i rozlekać, wejść na szczyt i z niego się rzucić. Najważniejszą jednak atrakcją będą z pewnością dodane WIĘKSZE okręgi i teksty wypowiadane przez zapaśników. Niestety, w tarowym gwarze ciężko było od tą wychwycić i nie mogę się jeszcze na nie łemal wypowiedzieć. Przeanalizowana wersja jeszcze się bardzo krzaczyła (np. gościu wpadały do połowy w ring - tajnie wyglądała, gdy jakiś Japolczyk za mną wrzeszył :) to się zdarzyło: chudrit z klatą i głową pomal ringiem, a ja normalnie na arenie stałem i mogłem skakać nu po głowie. I dupiec:), nie można było już zaobserwować nowej miejsca walk - na ulicy i w pokoju VIP-ów (fajny dywan). No, pełna wersja już w listopadzie. Będzie więcej rzetów nie bierzcie! [kali]

RPG

Krótko mówiąc - gra SUMMONER na PS2 nie powinna być na razie przedstawiona, bo grając w dostępną wersję można było tylko się zawieść i zniechęcić do dobrze zapowiadającego się tytułu. Grafa się straznie lagowała, bez połotu i jakichś widowiskowych akcji. Grafika... Niech jej ziomia lekką będzie. Najlepiej wyglądał, że zakaczyłem jakąś grę na zwykłego PSX'a, Autentycznie - to, na było przedstawiane, spokojnie można byłoby zobaczyć na Szaraku. Animacja wcale nie była płynna, co szczególnie było widoczne przy przesuwie ekranu na boki, a terwy udostępnione do eksploracji biły pustką i szarością. Co najwyżej czary mogły się podobać. Ciężko wierzę w to, że na targach przedstawiona była bardzo wczesna wersja (zaraz, zaraz - przecież premiera w listopadzie!), albo udostępniona najbrzydszy fragment gry. Bo nie tytuł nie może skończyć jako wspaniała pozycja tylko w zapowiedziach - przecież świat ma być bardzo rozbudowany, a grafika - olśniewająca. Ja tam bardzo chcę z prawdziwą przyjemnością przywołać do pomocy w walce wielkiego minotaura z toporem, golema z łowy czy smoka. Jeszcze się nie zraziłem, ponieważ w najgorszy na świecie sposób nie wierzę, że ta prezentacja miałaby być jakimś wyznacznikiem pełnego produktu. [kali]

Obowiązkowo się da **WARRIORS OF MYTH & MAGIC** na PS2 (również przedstawiana jest wersja na PSX) nie wniosło wiele nowego do serii i stosunkowo zostanie poprawiona wada CRUSADERS OF M&M - monotonia. Na szczęście to właśnie w jej płaszczyźnie dopracowano następcę. Przedstawiony świat jest dużo ciekawszy i bardziej urozmaicony - lochy, otwarte przestrzenie i wnętrza wielkich budowli (twierdza itd.) czekają tylko na to, by to w pełnym zwiedzać. Więcej potworów (i to ciekawszych potworów), więcej broni, czarów i ciuchów nie zezwoli Ci na zlewanie. Widziałem tylko wersję na PS2 i mogę powiedzieć, że pod względem graficznym nie jest specjalnie zachwycająca, trzyma się standardów poczatkowych - czyli i nie wygląda dobrze. Jednak można się spodziewać, że wersja na PSX będzie dużo lepiej wyglądała, niż część pierwsza - chociaż z tego powodu, że otoczenie jest bardziej urozmaicone. Ale, zobaczymy jak będzie się grało w pełnej wersji. [kali]

Kali nie zauważył, że na stoisku SUNFLOWERS pokazywano również z płaszczą, PSX'ową wersję TECHNOMAGE - prostego, acz klimatycznego bardzo przyjemność nie eka RPG (izometryczny rzut). Dlaczego zwróciłem na niego uwagę? Ano dlatego, że był bardzo kolorowy, w pełni potygonowy (tekstury co prawda bardzo klapkie, tyle że w niezliczonych (ilościach)) i z ciekawymi efektami świetlnymi (coś jak LOADED). Dodatkowo, to uwaga, można było swobodnie obracać kamerą, na uprawnia mnie w takich natężeniu. W dobie jaodskich RPG, gdy każdy następny wygląda nie jak poprzedni, TECHNOMAGE może okazać się interesującym kąskiem. O fabule nie nie wiem, a ściemniać nie lubię:), więc to tyle na ale temat. [Mr.S]

INNE WYTWORY

SKY ODDYSEY na PlayStation 2 pokazywany na stoisku SONY był dla mnie prawdziwą nowością, ponieważ przed ECTS nawet nie słyszałem o tym tytule (może dlatego, że jest to "pierdółkowata" produkcja na wzór Pilot Wings z N64, czyli taka powietrzna latanina dla przyjemności). W grze mamy do wyboru różne pojazdy o napędzie śmigłowym, którymi wykonujemy z góry określone zadania. Na przykład trzeba zaliczać okręgi w zawieszone w powietrzu, przelatywać w tunelach, zbierać jakieś syfy, a na końcu wylądować na lotnisku (z którego zresztą wszystkie) trzeba wystartować:) Muszę Wam powiedzieć, że o ile grafika nie prezentuje się nadzwyczajnie (jest nawet mało i mnie realistyczna), ale sterowanie samolotem jako draczonej (przynajmniej mnie) niemałą radochę. Naprawdę żałuję, że poziomem wykonania nie dorównuje takiemu DROPSHIPowi, którego pokazywano na plazmach w SONY, bo SKY ODDYSEY byłby niezłym kąskiem dla wszystkich maniaków ACE COMBAT. O DROPSHIP pisaliśmy kilka miesięcy temu, przy okazji pokazując masę bardzo zdjęć na których pojazdy, jak i całe otoczenie pozbawione było tekstur. Przedstawiana tu wersja osiągła sporej metamorfozie - do jego nowej stopnia, że pokładając ilanik jego otwarta mi się z niedowierzania. Jak zobaczyłem przelot samolotów nad zadrzewionymi wzgórzami, to mi prawie mucha

wleciała do jaja. Dla zainteresowanych w temacie: DROPSHIP to gry taktyczno-wojenna obudzona w przyszłości, gdzie prowadzimy różnego rodzaju batalie - kierujemy jednostkami, wyznaczamy cele i inne takie tam. [Mr.S]

Na tegorocznych targach można było zaobserwować "mało-manię", na cóż, zapewne Europejczycy na 2 latach zorientowali się, że jest to dobra zabawa i że z taką małą można zrobić coś bardziej sensownego, niż tylko się z niej pośmiać. I właśnie jednym z tego typu tytułów jest **WALT DISNEY'S THE JUNGLE BOOK GROOVE PARTY** - pozycja podobno do DDR od KONAMI. Gra oparta na przygodach Tarzana, który tym razem oczyć się będzie tańczyć i śpiewać wśród różnego zwierzyńca. Zasada zabawy jest prosta i znana z innych gier o podobnym charakterze, a więc po ekranie przesuwa się pasek ze strzałkami w różnych kierunkach, które w odpowiednim momencie należy nacisnąć nogą. Proste i banalne, aczkolwiek genialne. Jeśli źle nam "idzie", to przesuwające strzałki zostają dodatkowo zasłonięte (od pewnego miejsca), co utrudnia zabawę. (No i wszystko byłoby fajnej i piękne, gdyby nie muzyka, jaką można było usłyszeć z głośników - połączenie rapu z jazzem nie przypadło mi do gustu, a w dodatku powtarzające się strzałki mijały się do rytmu piosenek. Jeśli nie element ten zostanie poprawiony, to możecie

PHa

zapoznać o tym tytule, co ja uczyniłam bardzo szybko, a przy kolejnych z WALT DISNEY'S THE JUNGLE BOOK GROOVE PARTY pojawiłam się tylko w celach reklamowych, ponieważ swe oczy wlepiłam tylko w pewnych tańczących na podwyższeniach. Premiera jeszcze w tym roku (rzecz grudniowa). (ajw)

POWER RANGERS? Jezu, ale gnioty! Jaki film, taka gra. Nie - gra jest jeszcze gorsza. Bo z filmu można się pośmiać. Jest to połączenie platformówki 3D z bijatyką. Szaro zielonkie plastikowe brzydactwa, mało strzelania, biega niczego więcej - nie przy użyciu dwóch ołówków na krzyż. Największe dno na targach; już nawet chałowaty DAT-MAN był lepszy. (kmf)

Jeszcze tylko wspomnę o jednej dziwnej grze o mianowicie **CHICKEN RUN** EIDOS'a, który w formie grywalnej pokazywano na stoisku firmy. Tyl pozycji nie sposób opisać. Że jest tak beznadziejna i wykręcona że głowa boli - gracz ma za zadanie uciec kurczakiem z farmy... Pamiętacie Bard 8080 na Amidze? No właśnie... parodia. Tytuł dochodzi jeszcze wątek przygodowy (zbieranie przedmiotów, czytanie i takie tam). Czy ktoś wie o co chodzi jakby? (Mr.$)

SNOWBOAROY I INNE DECHY

Snowboarding było na całym komputerowym ECTS w sumie trzy: **MTV SNOWBOARDING** z THQ nie ciekawego soku nie przerzucował, w dodatku wiele o nim napisać nie mogę, ponieważ zawiść w moich żagach po niespełna minucie. Dwie pozostałe pozycje pokazywano na PlayStation 2. **SSX** wzbudził największe zainteresowanie z powodu swojej widowiskowości. Pisaliśmy już o nim nie raz, ale warto powtórzyć, że tak wyścigi na deskach (nie chodzi od to ubrać w hobloty z małymi płetwami) zrobiony jest że (oprócz rozmachem i dużą liczbą bajo - skoki z nią w, trasy wykręcone już w WIPEOUT, tajemnicy, no i efekt graficzny. Mimo garści prezentował się **ESPN WINTER X GAMES** na stoisku KONAMI, chociaż trzeba powiedzieć, że ogólnie to zaskakujący był równie poziomki. Że pozycja ma większą szansę spodobać się wielbicielom snowboardu, podobnie trakcja tę dyscyplinę bardziej poważnie (kilka bybów gry, realizm jazdy i budowa terenu). Mimo starań nie odpowiadało niepotrzebnie mieszcza dynamika tego produktu i dość wysoki stopień trudności - dość szybko zrezygnowałem z zabawy. Zapamiętałem jeszcze jedno - śmieg i w ogóle wszystko, no właśnie się z nim, zrobiony jest bajkowo.

O **TONY HAWK'S 2** napisać dużo nie sposób, bo gra w zasadzie niewiele różni się od części pierwszej, przynajmniej tak na pierwszy rzut oka. To wciąż ten sam rewolucyjny skrit pop'****laizmy na desce. Wszystkiego dowiecie się z recenzji za miesiąc, że dopiero wtedy gra zostanie wydana. (Mr.$)

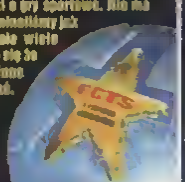
SPORTOWE

Gigi sportowych na tegorocznym ECTS było jak na lekarstwo. Na odą, wyraźnie dało się odczuć brak olimpiady firmy ELECTRONIC ARTS, która to na roku zalewa nas sporą ilością tytułów sportowych na dany sezon (nie jakichś... kiedy biją na drzewa. Mr.$). Mimo tego kilka pozycji EA zaprezentowało stoisku SONY, gdzie zabrakło było wiadomości nowych gier na PlayStation i PlayStation 2 obecnych na targach. Zaczynamy jednak od produktów SONY, czyli od pilki nożnej pt. **THIS IS FOOTBALL 2**. Poprzednia edycja tej gry mimo licznych zapowiedzi nie zyskała sobie ogromnej zbyt wielu Graczy. Chociaż całkiem słodko dopracowana od strony technicznej, zawodziła pod względem sterowania i dynamiki. Jej drugie wydanie zapowiada się już zmasakrowanie lepiej, ale czy to wystarczy, aby przebić niekwestionowanego ISS PRO EVOLUTION? Obawiam się, że niestety to nigdy za mało, ale za mało!... Firma SONY, podobnie jak i tak temu, postarała się o wszystkie licencje, w związku z tym nie tylko nazwiska Graczy, ale też sylwetki oraz wygląd stadionów będą w pełni odzwierciedlały autentyczne obiekty. Sama rozgrywka jest znacznie szybsza, przez co bardziej dynamiczna. Poprawiono też animacje zawodników (i trzeba przyznać, że jest naprawdę ładnie), szwankujący system kamer, troszeczkę zmieniono również sterowanie, ale mimo wszystko i tak nie jest ono tak wspaniałe, jak w ISS PRO. Sama gra była ale mnie z początku dosyć trudna, jedynym sposobem na zabranie piłki spod nóg przeciwnika wykonał się wślizg, ale podczas obserwowania gry bardziej zaawansowanych zawodników (bliżej dodwiadczenie zdobyli zapewne w pierwszej części) zauważyłem, że strzelanie bramek jest tutaj dziecinnie proste. Z oceną gry wstrzymamy się jednak do otrzymania pełnej wersji. Pozostałe gry sportowe przezroczyste na stoisku SONY przeznaczone już były wyłącznie dla PlayStation 2. I tak FIFA 2001 nie różniła się zbytnio od japońskiej wersji tej gry recenzowanej już w numerze wakacyjnym, dlatego nie przytaczałbym jej się zbytnio i pomaszerowałbym dalej. A dalej znajdowała się kolejna olimpiada z cyklu **TRACK & FIELD**, która na PS2 wyglądała naprawdę imponująco i wzbudziła, a dziwo, bardzo duże zainteresowanie na targach w Londynie. Gra to jest rozwinięciem produktów na PSX z nową, podobną XXI wiekową oprawą graficzną. Dużo na ten temat napisać nie sposób. Grafika jest bardzo szczegółowa, choć na przykład trybuny to się nie podobają. O i w kwestii Motion Capture można mieć pewne zastrzeżenia. Gdy przypatrywałem się stojącej obok wersji na DC, od razu można było dostrzec różnicę - PS2 ma dużo bardziej ociężałą grafikę, brak jakichkolwiek elegantszych ujęć i rozmyć - totna żyleta.

Na koniec kanonii odpalony był MADDEN NFL 2001 na PS2, który jednak zupełnie nas nie interesował, że w zasadzie w symulatory futbolu amerykańskiego w Polsce nie grany (wyjątek jednak niezły. Mr.$), a obok znajdował się nowy ISS PRO, również na PS2, którego recenzja (na podstawie japońskiej wersji) znajdzie się już w tym numerze. Jako ciekawostkę podam tylko fakt, że KONAMI postarała się wreszcie o licencję i wszystkie nazwiska zawodników będą wreszcie poddawane poprawce. Chcąc zobaczyć nowego ISS-a w wersji na szare PlayStation sterowaliśmy zwykle krokiem stoiska firmy KONAMI, gdzie oprócz wyżej wymienionych gier tej firmy, która znajdowały się również na stoisku SONY, można było zobaczyć w akcji **ISS PRO 2000** na PSX, która bazuje na tym samym trzonie, co recenzowana właśnie w tym miesiącu wersja na PS2. No cóż, nowy ISS żadną rewolucją nie jest, wszyscy wiemy jak dobrze. Nad tą grą pracowali oddział firmy KONAMI z Osaki, który swoje szersze sterczy ISS dla Nintendo 64.

Wszystkie mankamenty z wersji na PS2 w nowym ISS na PS2 są jeszcze bardziej widoczne, a grafika ale robi już total takiego wrażenia. Jak na PS2. Postacie są jakby szersze, bardziej zwalone, animacja pozostawia wiele do życzenia, że o samym sterowaniu i sposobu kontrolowania zawodników już nie wspominam. Szkoda, że czego się można było spodziewać po KCEO... Pokazywano jeszcze bokaj z serii ESPN nie miałem pecha, bo gra zawiesiła od się za rozpoczęciu spotkania (rewelka to raczej żadna nie jest). Opuszczamy stoisko firmy KONAMI i maszerujemy na bajkowe, gdzie rozłożyła się firma MIDWAY. Total NBA HOOP2 HANDS-ON, czyli kolejna koszykówka, następczyni takich tytułów, jak NBA JAM czy NBA SHOWTIME. Główna różnica w stosunku do poprzednich odsłon polega na tym, że tym razem w grze uczestniczy po trzech zawodników, a nie po dwóch - jak to miało miejsce do tej pory. Sama gra jest bardzo krzepka, ciekawa akcja całkiem animowana, niektóre wady pilki są korzą, jednak poziom grafiki jak na PS2 pozostawia wiele do życzenia. Z początku wyżaliłem nawet, że jest to gra na stare PlayStation, ale gdy zobaczyłem, że NBA HOOP2 HANDS-ON hula na PS2 - trwałem się zmieszałem.

I to w zasadzie tyle, jeśli chodzi o gry sportowe. Nie ma tego rzadzi wiele, ale jak wspomniałem już wcześniej, na targach brakowało wiele znaczących firm, na przykład nie ma ich ubogiej listy tytułów. Na inne pozycje muszimy zatem czekać. (Morby)



"ZDERZENIE TOMB RIDER'A Z METAL GEAR, FINAL FANTASY"
PSW 4'00
VAGRANT STORY
SQUARESOFT
PlayStation.
SQUARESOFT
PLAY
©1997-2000 Square All Rights Reserved
Piła

Z cyklu WESOŁA AMEBA

Ponleważ ECTS zbliżał się wielkimi krokami, ekipa zg(Red.)ów postanowiła bezzwłocznie udać się w podróż do Anglii... a przynajmniej tak oznajmili ponoszącej na miejscu reszcie. Na potwierdzenie swych słów zaprezentowali po powrocie obszerny materiał zdjęciowy, który wraz z ich barwną relacją w tym miejscu Wam prezentujemy...

Przed wyjściem z budynku Redakcji czekała już na nich luksusowa limuzyna, którą w niezwykle komfortowych warunkach (m.in. karok) owi przedstawiciele dotarli do Londynu.

Pawilon targów prezentował się imponująco: przy wejściu znali wybranicy zostali oczywiście gościnnie powitani przez oczekujących organizatorów.

Niezwykła popularność zg(Red.)ów sprawiała, iż byli oni dosłownie rozchwytywani przez pragnące udzielić im wywiadu renomowane firmy, a przybyłe na ECTS światowe gwiazdy kina z radością pozowały do pamiątkowych fotek.

Oczywiście nasi bohaterzy nie zapomnieli o obowiązkach i z uwagą dokonywali oględzin poszczególnych ekspozycji. A gdy już minął czas targów, ekipa wpakowała się do lokomotywy z jednym wagonem, którym została odwieziona pod osłoną ciemności pod siedzibę Redakcji.

THE END

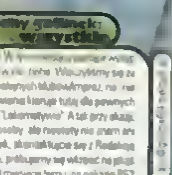
HYDE PARK

Ulubiony gatunek: wszystkie

SZERYF Mr. Ściera

Aju SZERYF

Ulubiony gatunek: wszystkie



Ulubiony gatunek: Zręcznościowe

HIV

Norby

Ulubiony gatunek: RPG

Ulubiony gatunek: RPG

Star

Sasza

Ulubiony gatunek: RPG

Rankingi gier na PlayStation wg Zg(Red.)ów

STRZELANINY

Medal of Honor
Ace Combat 3
Quake 2
Omega Boost
Vigilante 8 2nd
Kinhander
Syphon Filter 2nd
Rogue Trip
Time Crisis
N2O
Ace Combat 2
Duke Nukem TTK
GTA2
Colony Wars -seria
G-Police 2

BIJATYKI

Tekken 3
Tekken 2
SF EX 2+
Soul Blade
SF Alpha 3
WWF Smackdown
Ready2Rumble
Bloody Roar 2
SF EX+
Tobal 2
Bloody Roar
Tekken 1
Rival Schools
SF Alpha 2
WWF Attitude

WYSCIGI

Gran Turismo 2nd
WipEout
Colin McRae (2nd)
Crash Team Racing
V-Rally 2
Wipeout 2
Ridge Racer 4
Motorhead
Sledstorm
TOCA 2 & WTC
Formula 1 2000
Speed Freaks
NFS: Porsche U.
Moto Racer 3
Micro Mach./Maniacs

PLATFORMOWKI

Spyro 1 + Dragon
Crash 3 Warped
Spyro 2
Medievil 2nd
Rayman 2
Crash 2
Heart of Darkness
Crash Bandicoot
Gex3:DCG
Gex3:EYG
Bugs Bunny:LIT
Skull Monkeys
Pandemonium!
Tomb! 2
Spider-Man

SPORTOWE

ISS Pro
2SS Pro'98
Tony Hawk's S.
Libero Grande
LMA Manager
NBA Live 2000
Knockout Kings 2000
Total NBA'97
ISS Pro'97
NHL - seria
Cool Boarders 3
Trichy Slidere
All Star Tennis
Street Skater 2
NHL Rock The Rink

PRZYGODOWE

Soul Reaver
Silent Hill
Metal Gear Solid
Fear Effect
Resident Evil 3
Resident Evil 2
Parasite Eve
Parasite Eve 2
Tomb Raider 4
Tenchu 2nd
Dino Crisis
Tomb Raider
Tomb Raider 2
Nightmare Creatures
Resident Evil 1

STRATEGIE

FF Tactics
Civilization
Front Mission 3
Vandal Hearts-seria
Warzone 2100
Warhammer:DO
Sed Alert-seria
Dune 2000
Brigandine
Populous 3
Warcraft 2
KKND
Theme Park World
Syndicate Wars
Warhammer

RPG

Chrono Cross
Final Fantasy 7
Suikoden 2
Senogears
Vagrant Story
Legend of Mana
Grandia
Final Fantasy 8
Raga Frontier 2
Star Ocean: TSS
Suikoden
Wild Arms
Valkyrie Profile
Brave Fencer Musashi
Legend of Legaia

INNE

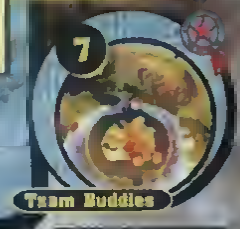
Driver
Bomberman-seria
Team Buddies
Bishi Bashi
Worms Armageddon
Poy Poy 1 i 2
Monster Rancher

LOGICZNE

Super Puzzle F. 2
Mr. Driller
Ballistic
Devil Dice
Bust a Move 3
The Next Tetris
Kula World

Jak powstały rankingi? Otóż każdy przesłał swoje preferencje, które przyznawał w określonym gatunku, następnie [illegible] od poszczególnych osób zostały zsumowane i w ten sposób powstała nowa lista. Warto zauważyć, że niektóre pozycje [illegible] nie spadły bądź poszły do góry.

GRY NUMERU



Myszaq

Ulubiony gatunek: strzelanina

Jestem [illegible] Lubię się dzielić [illegible] do siebie opinie o [illegible] mnie [illegible] Ale do rzeczy. Ostatnio [illegible] Ale nie o tym. Ja nie wiem, co [illegible] Lapto- pem, kamerą i dziwnym akcentem w krzakach, w których wszystkie jeszcze widać zmiki nie- dawno zakończonej wojny :) Ale tak nawiem się super [illegible] dla całej ekipy!! Zresztą teraz, w Polsce, również za nie było [illegible] na imprezie w "Przemotrze" [illegible] Aja, Kaliego i Shivy :) [illegible] Już stykuję się na Paradę w Łodzi, później imprezę w "Lokomotywie" itd. itp. W ferworze imprez [illegible] Aha! Mam [illegible] Dane, która wszystkie testy mi sprawdza, czasem coś [illegible] pyszną kawę, więc [illegible] Teraz muszę pisać więcej! Dostałem wigarota i sam nie wiem, czy Wy to wszystko wytrzymacie. No, jak myślicie, dacie radę? A na koniec dziękuję [illegible] Ion już wie za co i ucałuje, bo [illegible]

Dynasty Warriors 2, Gun Griffon Blaze, W. Sochr[illegible]
Rayman 2, Dave Mirra e BMX, Spiderman

Loki

Ulubiony gatunek: [illegible]

[illegible] Jak [illegible] z domu do Redakcji pokonuję w zależności [illegible] godziny [illegible] w tym miejscu pozdrawiam wszystkich dojeżdżających z os. Wiklina w Katowicach!) Ale nie to. A tak poza tym, to [illegible] Jesienią [illegible] ptaki [illegible] śpiewają, a rzeki płyną w dół. I tylko Polacy, wbrew naturze wygrywają z Ukraińcami. Heh, znowu Murzyn zrobił swoje. I dostał za to tydzień na Rowerze Fureckiej. Poza tym, nie wiedzieć czemu, mam ogromną chęć na WISIENKI. Jeszcze nie [illegible]! Bo nie ma to jak po pracy popatrzeć na wejście się ciała. Easy^R, lucky you. PS. Serdecznie zapraszam na konwent manga i anime "Aucon 4" który odbędzie się w dn. 23...24 września, oczywiście będzie tam i PSX EXTREME oraz PS2. Więcej informacji znajdziecie pod adresem: http://fan.pr.net.pl/aucon4/index.htm. [illegible] o warmiaku o Kashmir Anders, no [illegible]

Dynasty Warriors [illegible]
Chrono Cross, Team Buddies, TOCA, WTC

Kali

Ulubiony gatunek: [illegible]

[illegible] Te [illegible] [illegible] [illegible]

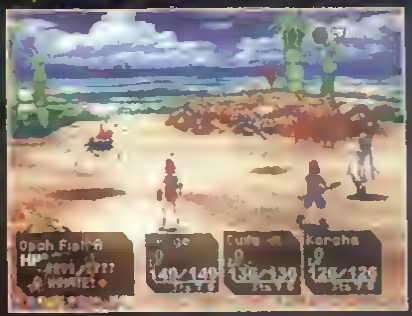
"Czas i przestrzeń wygięły się, przekręciły i zasupłały w trójnasób, wymiary straciły rozmiary, światy równoległe stały się prostopadłe i z tego bałaganu powstała gierka, co ją Chrono Trigger zwali. I od razu rozpoczęły się porządki wielkie, Graczy tysiące chwyciło swe joypady i wraz z gry bohaterami zabrało się za świata reperację. Po wysiłkach wielu, trudach i znojach przeciwnik ostateczny pokonany został, świat do normy wrócił, a herosi na Hawaje wyjechali. Lecz po czasie jakimś znowu zaczęły się hece, uczony więc team SQUARESOFTu znowu fałdów przysiadł, co by szpil kolejny stworzyć, który by ów misz-masz za grających sprawą do porządku doprowadzić raczył. I tak właśnie, już na PlayStation, ukazała się kontynuacja SNES-owego rodzynka - CHRONO CROSS."

CHRONO CROSS

クロノ・クロス

Tak, tak, wszystko zaczęło się od Chrono Triggera - SNESowego przeboju, który jednak Playowej konwersji doczekał się tylko w Japonii. Jak zapewne wiecie, jestem jednym z tych szczęśliwców, którym dane było w zagrać w CT, reszta zaś może się tylko oblizywać, bo gierka była (i jest) przednia. Wprawdzie w CHRONO CROSSa można bez problemów grać jako w osobną grę, lecz znajomość poprzedniej części znacznie umila rozgrywkę. Szkoda, że SQUARE nie pomyślało o angielskojęzycznej konwersji na Playa - zrobili to przecież z dwoma "Fajnalami", dlaczego więc nie z CT...? Ale to już przeszłość, wracajmy do tego, co mamy.

A co w takim razie mamy? Mamy dwa równoległe światy zamieszkałe zarówno przez zwykłych ludzi, jak i przez mutantów - humanoidów o wielu zwierzęcych cechach, mamy szereg magicznych elementów i szereg odpowiadających im smoków, mamy Fate, mamy tajemniczy i poszukiwany Frozen Flame oraz mamy wreszcie Serge'a, który w tajemniczych okolicznościach stał się katalizatorem wszystkich niemal przyszłych wydarzeń. Podróżując po świecie, zbierając przygodnych awanturników i pomagając będącym w potrzebie staramy się poznać, o co w tym wszystkim chodzi, dlaczego podczas romantycznej sceny na plaży bohatera wciągnęła "czarna dziura", wyrzucając go w innej rzeczywistości, i co może on zrobić, aby wszystko doprowadzić do porządku. Takie jest właśnie nasze pierwotne zadanie, z którym musimy się uporać, co zajmie nam dobrych kilkadziesiąt godzin, jeśli oczywiście liczyć tylko czas pojedynczego przejścia gry.



CHRONO CROSSa przebić może chyba tylko nadchodzący FF9 - na dzień dzisiejszy CC jest numerem jeden!

NIEOGRANICZONE MOŻLIWOŚCI

Jak już się zapewne domyślacie, fabuła gry jest niezle zakręcona. Stopniem skomplikowania nie dorównuje co prawda XENOGEARS, jak i raczej nie posiada takiej "wciągalności" jak FF7, lecz jej specyficzne cechy zapewniają nie mniejszą zabawę. Po pierwsze jest dość nieliniowa - często do jednego celu prowadzą różne, niezależne drogi, często nie ma znaczenia kolejność wykonywanych zadań, zaś aby przechodzić do kolejnych wydarzeń, należy się niezle nagłówkować - nie ma żadnego prowadzenia za rączkę, samemu należy się domyślić, co trzeba wykonać w następnej kolejności. Również występujące w grze zagadki logiczne nie należą do najłatwiejszych, a to tylko jeszcze bardziej untrakcyjnia grę. Innym motywem świadczącym o nieliniowości jest dla przykładu wczesne zdobycie odpowiedniego środka transportu, co daje możliwość odwiedzania wcześniej niemal lokacji, często zupełnie nie powiązanych z bieżącą akcją (a niektóre z nich zawierają przeciwników, którym na razie nie warto "likać"). Twórcy CHRONO CROSS dali nam w swej grze możliwość zrekrutowania do drużyny ponad czterdziestu postaci, co może nie jest w tym względzie rekordem (SUIKODENy mają 108), lecz również zaowocowało nie tylko zwiększoną frajdą z konstruowania ulubionego składu, jak również całym mnóstwem pobocznych wątków i sub-questów. Ponadto wszystkich ewentualnych członków zespołu nie można przyłączyć podczas pierwszego podejścia do gry - do tego konieczne jest jej kilkukrotne ukończenie, co oczywiście znacząco wydłuża zabawę. Jak na SQUARE przystało, CC zawiera również sporo ukrytych niespodzianek i sekretów oraz umilających rozgrywkę mini gier, z których dosłownie wszystkie wciągają z siłą odkurzacza o napędzie atomowym. Nie muszę chyba dodawać, że wiele wątków fabularnych emanuje również znakomitym humorem, charakterystycznym zresztą dla produkcji "Kwadratowych" i znacznie podnoszących przyjemność śledzenia akcji (jeśli oczywiście zna się na tyle j. angielski). Jakby tego wszystkiego było mało, autorzy zaimplementowali kilkanaście różnych zakończeń.

MOJE TRZY GROSZE

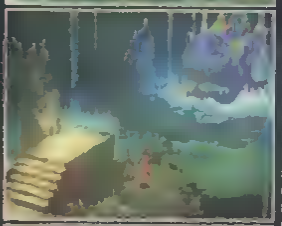
Żeby oderwałem się od rzeczywistości aż muszę spać, dla mnie jest. Nie chciałbym, aby moja żadna bodźce zewnętrzne (nawet 38-stopniowy upał) mnie nie rozkojł, a pod stół się telepatycznej części pierwszych bohaterów. Mój obecny stan (i rezultat tego tekstu) dla potrzeba na to, by rozwodzić się nad wyjątkowym stylowym gry, znakomitą fabułą, fantastyczną oprawą graficzną i wspaniałym odtwórkowaniem (czyli wszystkim - jest niezle). Wiedz jedno - zagłębienie się w to dziwie granicy z doznaniem mistycznym. Jeśli kochasz japońskie RPGi, to radzę, wręcz Ci nakazuję - potraktuj młotem świnkę-skarbonkę, zgarnij co na niczego, kochaniu CHRONO CROSS to absolutny

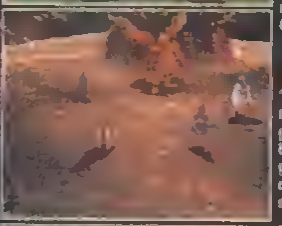
KILLER!

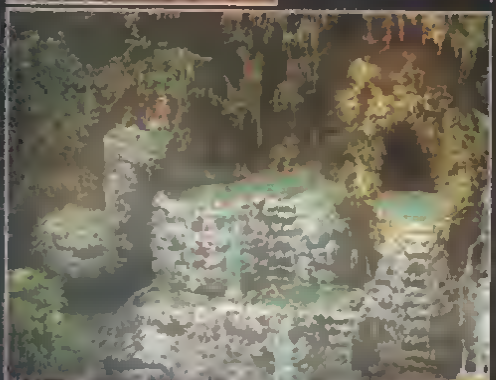
Kujot

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Piła







których uzyskanie wiąże się z koniecznością kilku(nasto)krotnego przechodzenia gry i, podobnie jak w SNES-owym poprzedniku, a momentem przystąpienia do walki z końcowym bossem. Chciałbym jeszcze rzucić słów parę na temat samego głównego bohatera. Reprezentuje on typ milczącego herosa, gdyż w całej grze nie wypowiada nawet słowa - wszelkie kwestie walą za niego towarzysze, a on sam ogranicza się do kiwania głową, zaś w kluczowych momentach sami wybieramy za niego odpowiedzi. Przez ten fakt może on niektórym nie przypaść do gustu, gdyż bohater bez własnego zdania wydaje się zbyt nienaturalny, lecz ten jego "image" został prawdopodobnie przygotowany pod kątem owej nieliniowości rozgrywki i zapewnienia graczom większej swobody działania, jeśli chodzi o podejmowanie decyzji. Zresztą jest to również dziedzictwo Chrono Triggera.

Dwa równoległe światy, podróże w czasie i przestrzeni, smoki, ludzie i żywioły oraz tajemnicze, kierujące losami świata Przeznaczenie to tylko część atrakcji, jakie czekają nas w tej niesamowitej grze.

WIDOK ZAPARŁ MI DECH

"Cóż a grafice rzec mogę? Czyż nie lubujesz, gdy wzrok Twój pieszczą barwy tak świeże, jak gwiazdy na niebie i tak dobrane, jakby Da Vinci swego geniuszu użyczył? Czyż nie są Ci miłe pejzaże tak wykonane, jakby malarz, nie komputer je tworzył, oraz walk scenerie po brzegi pełne przestrzeni i potrójnego wymiaru, na których w śmiertelnych bojach potykać się z Tobą zamianują stworzenia wszelakie, a ujęcia kamer o zawrót głowy cholca Cię przyprawić? Czy pragniesz, aby animacja jak raczy śmigała koń, a postacie ruchami swymi z ludźmi na ulicy konkurować by mogły? Jeśli zatem odpowiedź Twa jest twierdząca, wiedz, że oto znalazłeś to, czego szukałeś!". W zupełności zgadzam się z przedmówcą:). Tak - grafika w grze powala na kolana i chociaż motyw renderowanych scenerii i trójwymiarowych aren wydawać się może w eRPeGach już bardzo wyeksploatowany, to w CHRONO CROSS nabiera on nowego wymiaru. Zwłaszcza pola walki wyglądają obłędnie - niech się schowają wszystkie "Fajnale", oraz inne próbujące im dorównać szpile! Zarówno wielkość tych obszarów, jak i ukształtowania plus iluzoryczna przestrzeń poza nimi pozostawiają niezapomniane wrażenie, zwłaszcza gdy przed rozpoczęciem każdego starcia kamera lata jak szalona pokazując nam z różnych ujęć pole, na którym za chwilę kogoś zarąbiemy. A propos kamery - podczas walki istnieje możliwość przełączanie normalnych ujęć na dynamiczne (i z powrotem), zaś podczas odpalania czarów i technik specjalnych kamera sama lata jak zwariowana, a nam uszami wycieka kolejna porcja adrenaliny (zwłaszcza jak używamy summonów i magii wyższych poziomów). Jeśli chodzi o Motion Capture oraz całą animację postaci, to również nie można mieć najmniejszych zastrzeżeń - perfekcja wykonania, jak na SQUARE przystało. Zresztą po pierwszym ukończeniu gry otrzymujemy możliwość zmiany szybkości przebiegu gry i np. obserwowania postaci biegnących w zwolnionym tempie - ani śladu jakichkolwiek szarpnięć.

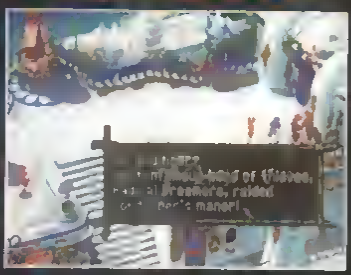
MELODII WIELE ZNAM

"Od lat setki tylko przyrody łam słuchał - szumu fal, szmeru strumieni i śpiewu ptaków, gdy jednakże razu pewnego usłyszeć dane mi była melodię, jaką młodzieniec pewien, Nikki mu było na imię, na dziwnym, brzęczącym instrumencie wygrywał, porzuciłem pustelnicze życie i stałym bywalcem koncertów się stałem." Swego czasu, używając nie do końca działającego magnetofonu, nagrałem ponad 45 minut motywów muzycznych ze SNES-owego Chrono-Triggera i do dziś zachwycam się geniuszem muzyków, którzy je skomponowali. Gdy zatem odpaliłem CHRONO CROSSa, nastawiłem się na równie dobrą ścieżkę dźwiękową, co w prekursorze... i nie zawiodłem się. Co prawda część utworów to nieco przerobione motywy z CT, co jednak i tak większości nie robi różnicy (gdyż i tak ich jeszcze nie słyszeli:), lecz całe mnóstwo pozostałych motywów to również, jak się spodziewałem, istne majstersztyki [illegible] - szczególnie melodie przewodnie gry (np. z owego koncertu Nikkiego) oraz niektóre podkłady dźwiękowe (choćby z Terra Tower) robią niesamowite wrażenie. W Japonii już dawno ukazały się trzy krążki z muzyką z CC i tylko żałować nam pozostaje, że w Polsce chyba nikomu do głowy nie przyjdzie

MOJE TRZY GROSZE

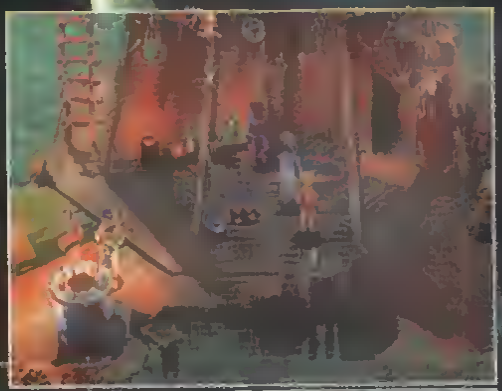
Cóż skrobiąc w październiku ostatnie tysiąclecie od SQUARE. FINAL FANTASY 9, mocno wyczekiwane FINEARDS OF FATE i premiery CHRONO CROSS, stanowiły bez wątpienia dla każdej firmy, która zechce pozostać w wydaniu eRPeGa, "Kwiatuszek" ostatnich poprzecznie bardzo wysoko. Odnośnie CC - miałem przyjemność ukończyć pierwszą część, czyli Chrono Trigger jeszcze na SNES-ie, dlatem na siebie ciekawie wrażenie z rozmaitymi wiadomościami, jakie się do niego przekazywałem. Stawiam na najwyższym poziomie oprawa dźwiękowa i grafikowa wspaniałej klasyki tekstu, tworzące prawdziwie doskonałą całość. Prawda, że grając w CHRONO CROSS zaś pamięta się przeważnie od porównań z FF7 i mam dwa zastrzeżenia. Pierwsze to niejasny fizy mało rzecz zagmatwany system dywidend (elementów), połączony ze skrzywionym odzwierciedleniem. Drugie "ale" mam do stopnia trudności - jest zbyt niski, ilość walki z bossami się wyraźnie spadkowego wyzwiska trudności. Startując z zaś wymyślonej ocen się na walkę z bossami). Szkoda mówić jednak: zagrać trzeba koniecznie.

Sazza



sprowadzanie takiego typu muzyki.
Jeśli chodzi o osobną oprawę dźwiękową gry, to wystarczy mi jedno jej określenie - znakomita. Zresztą SQUARE chyba nigdy jeszcze nie zawiodło nas w tej kwestii - ten element gier zawsze miało dopracowane do perfekcji.

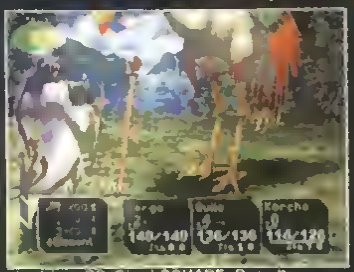
przez Grecza postacie, które stoją w miejscu spoglądają na równie pogrążonych w bezruchu przeciwników, lecz sama walka odbywa się według ściśle określonych reguł. Mamy tu podobny do występującego w XENOGEARS system punktów Staminy, która służąc do wyprowadzania ataków fizycznych zamienia się w punkty określające możliwości dostępu do danych poziomów magii. Połączenie tego z ilościowym podejściem do czarów oraz innymi ciekawostkami, jak dla przykładu technikami łączonymi, wykonywanymi przez dwie lub trzy postacie w drużynie, czyni walkę w CC bardzo zajmującą i o wiele bardziej nastawioną na taktykę, niż ma to miejsce w wielu innych pozycjach, zwłaszcza jeśli



Na tle fantastycznej oprawy audio-wizualnej rozgrywają się wydarzenia decydujące o losie nie jednego, ale dwóch światów!

MAGIĄ GO, CZY MIECZEM?

System gry należy do jednego z najlepszych, jakie miałem okazję poznać i w dużej mierze to właśnie on zapewnia CHRONO CROSSowi tak wysoką grywalność. Na początek parametry - co prawda standardowe, lecz od razu można zauważyć całkowity brak punktów magii (MP) i



punktów doświadczenia! Istnieją co prawda poziomy określające stopień zaawansowania postaci, lecz mają one wpływ głównie na zwiększanie ilości specjalnych slotów, które służą do przechowywania czarów. No właśnie - odchodząc od MP twórcy postawili na ilościowe korzystanie z magii, tzn. aby móc kilkukrotnie wypuścić dany efekt, trzeba posiadać kilka jego sztuk załadowanych we wspomniane wyżej sloty. To samo tyczy się technik specjalnych oraz summonów, zaś co do tych ostatnich, to do ich użycia muszą być spełnione dodatkowe warunki - chodzi tu o uzyskanie jednolitego koloru pola, które powstaje na skutek operowania czarami - kolejny nowy, ciekawy patent. Inny jest również sam system walk. Co prawda na polu stoją zawsze tylko trzy sterowane

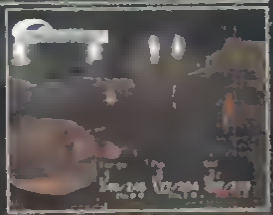
chodzi o cRPeGi od SQUARE. Ponadto starcia z reguły do najłatwiejszych nie należą, zdarzają się nawet walki z pozoru niemożliwe do wygrania, co czyni tego role-playa jeszcze bardziej atrakcyjnym. Dla mnie bomba!

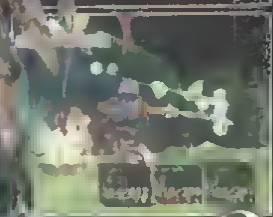
CZY CHCIEĆ CZEGOŚ WIĘCEJ?

CHRONO CROSS we wszystkich internetowych serwisach zajmujących się grami na PlayStation otrzymał jedne z najwyższych w historii not, czemu się zresztą nie dziwię - gra przedstawia sobą niemal ideał japońskiego

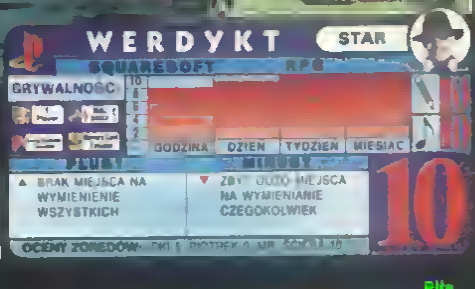
System gry należy do jednego z najlepszych, jakie dotychczas powstały dla potrzeb japońskich role-playów. SQUARE znowu przeszło samo siebie!

cRPeGa. Co prawda mogą pod jej adresem paść zarzuty na pewną otwartość - korzystanie z założeń fabularnych Chrono Triggera oraz nieco już wyeksploatowanego standardu oprawy graficznej (renderowane rysowanych scenerii oraz poligonowych postaci), to jednak liczy się to, jak gra oddziałuje na Grecza, jaką zapewnia mu rozrywkę oraz jaką ma żywotność. CC pod tym względem bije na głowę wielu konkurentów i jego obecność zagraża nawet niewątpliwie dotychczas pozycji FINAL FANTASY VII, jako lidera rankingu gier RPG (przynajmniej u nas). No właśnie - która gra jest teraz lepsza? Istotnym atutem FF7 była jego fabuła

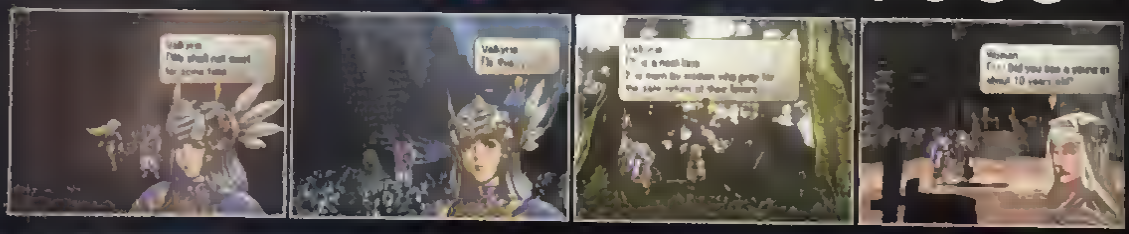




- tajemnicza, wciągająca, chociaż dość liniowa, oraz to, że był to pierwszy tego rodzaju produkt SQUARE na PlayStation. Przez to wszelkie inne pozycje, zwłaszcza korzystające z wymienionego standardu graficznego, oznać można na pierwszy rzut oka za odtwórcze i stąd ich popularność może wydawać się niższa, niż ewego "słoiemkowego pierwowzoru". Jeśli jednak chodzi o fabułę oraz system gry, widać znaczące różnice, a przecież to właśnie elementy wyznaczają prawdziwą klasę eRPeGów. Jednakże dyskusję o wyższości CC nad FF7 (lub na odwrót) pozostawiam Wam. Czytelnicy, dla mnie jest to na razie "numero uno" i dlatego wrzucam CHRONO CROSSa na sam szczyt listy (nie oznacza to jednak, że jego pozycja jest niezachwiana - czas pokaże). Amen.



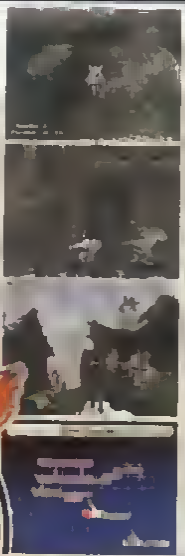
- W mieście Ventura County (Kalifornia, USA) - psy i koty nie mogą się "parzyć" bez specjalnego zezwolenia.
- Ogórek świni trwa 30 minut! Takim to dobrze...
- Najpopularniejszy kolor samochodów w USA to czerwony.



Według wierzeń ludów Skandynawii, gdy umiera szczególnie dzielny wojownik, jego dusza zostaje zabrana do Valhalli - odpowiednika naszego Nieba, ale jakby nie do końca. Toczy się tam bowiem wojna - wojna między Aesirem a Vanirem i ich bogami. Brak żołnierzy i dobrych generałów daje znać o sobie i obydwie strony poszukują posiłków wśród śmiertelnych. Wielu temu odpowiedzialnością za dostarczanie duszy zmarłego do Valhalli obarczona Walkirię - półboginię, przybierającą zazwyczaj postać młodej, pięknej kobiety, obleczonej w błyszczącą zbroję. Ma ona dar, czy raczej przekleństwo, lokalizowania miejsc, w których właśnie umierają ludzie. W ten sposób tropi duszę i znalezioną wchłania w siebie, by przetransportować ją do nieba.

Walka przypomina mocno STREET FIGHTERa w wersji na kilku Graczy.

Właśnie tej pani została poświęcona gra VALKYRIE PROFILE firmy ENIX SOFTWARE. Jej zadaniem będzie wyszukać najlepszych rycerzy, wytrenować ich i tak przygotowanych posłać do największej bitwy, jaka ma się rozegrać na niebiańskich polach. Ragnarok. Ostateczna konfrontacja sił boskich. Czasu pozostało niewiele, więc zdecydowanie i precyzja działania będą mile widziane. To słowa Odyna - jednookiego króla Valhalli (który w VP odzyskał jednak pełnię widzenia i mocno odmłodniał). Mówiąc o czasie należy wspomnieć o tym, że VP jest podzielona na siedem rozdziałów (Chapters), na każdy z nich składają się dwadzieścia cztery odcinki. Musimy więc tak kombinować,



VALKYRIE PR

by w czasie poświęconym na rozdział zdążyć zwerbować dusze i dodatkowo jeszcze je przeszkolić.

Początek gry to wybór trudności - trzy poziomy. Łatwy to proste walki, ale minimum przedmiotów do znalezienia i mało postaci do zwerbowania. Trudny to ofiuz zacięte walki, ale przed Wami możliwość odkrycia wszystkich tajemnic Valkyrie Profile.

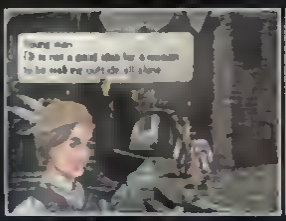
Za każdym razem gdy Walkiria (Lenneth Valkyrie) użyje swej zdolności koncentracji, zobaczy scenę śmierci. Czasem jest to śmierć bohaterska, czasem samobójcza, niekiedy bezsensowna, zdarza się, że ginie ktoś niewinny. Z każdym z tych zajść związany jest duch wstępujący w naszą Lenneth. Duch ten to (o dziwo) dopiero kandydat na valhallańskiego generała. Kandydat - gdyż może się okazać, że wady naszego prawie hirola skutecznie przyćmiewają jego cechy pozytywne i gościu się po prostu nie nadaje. Aby to stwierdzić, wystarczy spojrzeć na ocenę

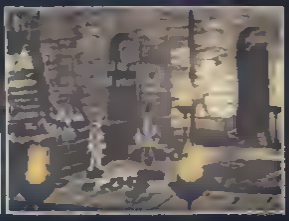
TIP
Jak przejść grę w rzyrafiye nemezis

MOJE TRZY GROSZE

Największym atutem VALKYRIE PROFILE jest fantastyka - mitologia nordycka. Dzięki temu gra posiada znakomity, mistyczny klimat, który podkreśla dobra oprawa dźwiękowa i specyficzna, dwuwymiarowa grafika. Mieca zbyt zręczne, zbalansowanie (kiepskie combosy) walki zmuszają do bardziej taktyczne, ale i tak ołPad ten przeniesie sobą wysoki poziom i naprawdę warto w niego zagrać.

Star





wartości postaci, znajdującą się w jej statusie. Nie ma co jednak skreślać z listy duszę o małej wartości - od czego w końcu walki. Za ich staczanie dostaje się przecież doświadczenie, a za nie zdobywa się levele, z którymi z kolei przyznawane są CP (Character Points), te zaś możemy dowolnie dystrybuować, czy to podnosząc wartość postaci, czy też ładując je w jego umiejętności. Tych ostatnich jest od groma - prawie trzy tabele, nad którymi trzeba się nieźle nagłowić, by wybrać te najlepsze. Pamiętać należy bowiem o tym, że Odyn wymaga bardzo konkretnych wojowników - może to być zamówienie na doskonałego strzelca czy np. negocjatora.

Wicki temu odpowiedzialnością za dostarczenie duszy zmarłego do Valhalli obarczono Walkirię - półboginię, przybierającą zazwyczaj postać młodej, pięknej kobiety, obleczonej w błyszczącą zbroję. Ma ona dar, czy raczej przekleństwo, lokalizowania miejsc, w których właśnie umierają ludzie. W ten sposób tropi duszę i znalezioną wchłania w siebie, by przetransportować ją do nieba.

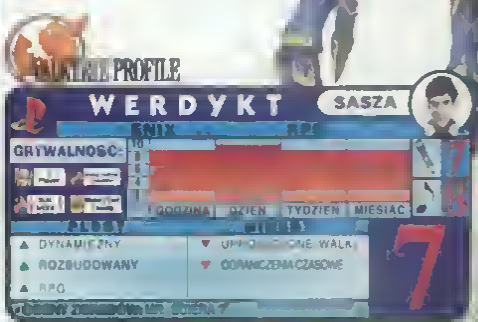
Walka przypomina mocno STREET FIGHTERa w wersji na kilku Graczy. Każdemu z naszych zawodników przyporządkowany został jeden klawisz i jego naciśnięcie powoduje atak. Wystukanie kombinacji da efekt w postaci comba. Przykładem jest Guard Crush - specjalny atak, w którym jedna z postaci pozbawia przeciwnika możliwości obrony, druga zaś zadaje cios niejednokrotnie wywołujący u wroga ogłuszenie. Istnieje jeszcze coś takiego jak Special Combo - odpalenie tego cuda wywoła kilkudziesięciocio sekundowe uderzenie, w którym może brać udział każda z naszych postaci, zadając swoje najsilniejsze ciosy. Przydatne zwłaszcza na bossów. Oczywiście w czasie walki możemy korzystać z czarów, tych też uczymy się wraz z doświadczeniem, w każdej chwili również możemy zmienić ekwipunek. Jako ciekawostkę można uznać zaimplementowaną możliwość wywołania treningu, gdzie możemy poćwiczyć wspomniane wyżej comboosy w wyimaginowanej walce.

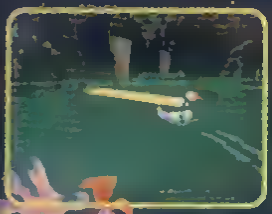
VP oferuje ponad dwadzieścia postaci do wyboru, mnóstwo artefaktów, kryształów, ziół. Jeśli chodzi o artefakty - znajdując jakiś z nich dostajemy komunikat, że jest on własnością Odyna i nakazuje się nam (odgórnie) jego oddanie. Gdy to zrobimy, zyskamy CP (Character Points) jakie dostaniemy po przejściu na wyższy level. Ciekawiej jest jednak zachować te przedmioty dla siebie - obniża to co prawda ilość CP, ale dostajemy za to doświadczenie, no i mamy ten artefakt. Niektóre mają niezłą moc. Wybór co zachować, a co oddać władcy, możliwość doboru postaci sprawiają, że scenariusz będzie za każdym inny tworząc każdą rozgrywkę unikalną.

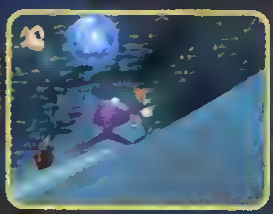
W przeciwieństwie do większości aktualnie wydanych RPG na Saturna, "Valkirie" jest grą dwuwymiarową - scrollowane tła i płascy bohaterowie. Za to można podziwiać smaczki takie, jak otwierające się już zupełnie "przestrzennie" drzwi czy okna. Fajny efekt - nie powiem. I myślę, że w przypadku tej pozycji, dwuwymiarowość jest jak najbardziej na miejscu, po prostu doskonale pasuje do charakteru gry. Mapa zapobiegnie temu, by biedny Gracz nie zgubił się w labiryncie płaskatych korytarzy. Szata gra. Muzyka jest pompatyczna, pseudo wagnerowskie, dość ciężkie tematy, orkiestry symfoniczne wszędzie, ale pamiętajmy o tym, że to gra "boska". Jeśli chodzi o udźwiękowienie - mówione dialogi, to coś czego mi nieustannie brakuje w pozycjach SQUARESOFTu. Tu prezentują się znakomicie, zaś odgłosy dobiegające z pola walki, szczęk mieczy, rzucane czary, przywołania czy rąbnięcie comboesem stoją na równie wysokim poziomie.

Podsumowując, mogę powiedzieć z czystym sumieniem, że warto zagrać. Szkoda jednak, że grę robili Japończycy, mają bowiem ci goście tendencje do lekkiego mijania się z faktami w momencie, gdy biorą na warsztat inną niż japońska kulturę. Nawet jeśli są to fakty mitologiczne. Z drugiej strony żadna europejska firma deweloperska nie wpadła na pomysł wykorzystania wierzeń i mitów skandynawskich w swej produkcji i jesteśmy zdani na "skoloną", całkiem zresztą udaną interpretację.

- Pingwiny potrafią skakać na wysokość ponad półtora metra.
- Przeciętny człowiek śmieje się około 15 razy dziennie.
- Kichnięcie wydobywa się z ust z prędkością ponad 600 km/h.







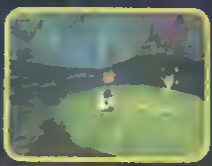
Inni napadli na Twą ojczyznę, biorąc do niewoli wszystkich mieszkańców. RAYMAN - bohater narodowy - także trafił za kraty, tracąc wszystkie siły własne i nadzieję. Nadzieję na przetrwanie... Przypadkowo, w celi spotyka się ze starym, szczerbatym kolo imieniem Globox, który w poszczy przeszmuglował dla niego artefakt pozlerowany przez wróżkę Ly, z pomocą którego wybija dziurę w ścianie. Ta dziura to coś więcej niż kolejna dziura (dlaczego się uśmiechasz...?;) - to symbol wyzwolenia, jedyne drogi ku wolności. Rayman zaczyna zawartą w tytule "The Great Escape"... Oprawcy dorwali się także do Serca Planety, które rozpadło się na 900 kawałków - oczywiście musisz je skompletować.

Tak oto zaczyna się najbardziej wyczekiwana (przynajmniej przeze mnie) na PlayStation platformówka osadzona w środowisku 3D, co to RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE się zowie. Stara zwyrole pamiętają, iż dawno, dawno temu (jeszcze w 1998 r.!!!) UBI SOFT zapowiedziało wydanie tegoż tytułu, jednak data premiery przesuwana była non stop. Dlaczego? Ano dlatego, iż aktualnie zaawansowanego kodu potrafiącego pociągnąć na PSX tak zaawansowany engine wymagało czasu i cierpliwości, o czym później.

[illegible] bardzo [illegible] przemierza krainę w słusznej sprawie. W zbieraniu kolejnych artefaktów (świetliki, czyli wspomniane kawałeczki Serca Planety) i uwalnianiu kumpli Rayowi pomagają sprzymierzeńcy i niepraciętne zdolności. A że chłopczyna jest klapouchem, do którego samemu Urbanowi daleko, potrafi zrobić słuszny użytek ze swoich przerośniętych uszysk w celach nazwijmy to transportowych. Co prawda zrzeszonym przewoźnikiem nie jest, ale wychodzi mu to bardzo dobrze. I choć z założenia uszy służą Rayowi do kontrolowanego opadania, tak w miarę postępów w grze uzyskuje również zdolność latania w pełnym tegoż słowa znaczeniu. Szkoda jednak, iż jedynie na potrzebę jednego z poziomów... Oprócz "lotnych" zdolności, Ray potrafi także dawać nura w mokre środowisko, wspinać się po ścianach, czy też wydzielić złotówę w górną półę, kopniaka w nos jak klamka u sr*cza, a po wyciągnięciu wargi z nosa - poprawić sierpowym, i ucieczka... Na swojej drodze Ray napotyka nie tylko niebezpieczne i maniakalnie oddane swojemu władcy - świńskiemu Razorbeardowi - roboty (żywi ich olejem?), ale i liczne zagadki logiczne muszą rozwiązywać. A te momentami przyprawiają o zawrót głowy, z czego żem rad nad wyraz. Od czasu do czasu natkniesz się na bossów, którzy potrafią nie tylko dać niezły wycisk, ale i rozbawić. Generalnie autorzy gry nie zapomnieli o wcinięciu licznych wątków wywołujących uśmiech na twarzy - czy to głupie gadki bohaterów, zachowania (szumiący ród kretyńskich Teensies) lub motywy szpiegowsko-tajniackie (krzak) potrafią rozbawić do łez.

Głupie gadki bohaterów, zachowanie lub motywy szpiegowsko-tajniackie potrafią rozbawić do łez!

Poziomy zostały świetnie opracowane, a jeśli żeś schorowany przez klaustrofobię, to wal śmiało - w RAYMAN 2 nie [illegible] mów. A to dlatego, iż to rozbudowane są cholernie, w dodatku zakręcone i naszpikowane niespodziankami. O ile w eksplorowaniu świata pomaga niezwykle przystępne sterowanie, tak już zadanie to samo w sobie może przysporzyć wiele kłopotów. Ukryte lokacje, czy też trudno dostępne rewiry MUSISZ jednak penetrować, gdyż niezbędne do kontynuowania rozgrywki jest wejście w posiadanie określonej ilości świetlików, które można przyrównać do oklepanych Tokenów. Wielkim atutem gry RAYMAN 2, nie pozwalającym wyrazić się o niej inaczej niż w superlatywach, jest zaimplementowanie świetnych mini gier. Twórcy gry szczególnie upodobali sobie zjazdy po zakręconych rampach naszpikowanych niespodziankami, i to w zróżnico[illegible] jak i [illegible] notabene rzące non stop jak wygłodniała kobyła, i pędzisz na ich grzbiecie (przydałaby się kierownica, hiehie! W pewnym momencie kobyła zamienia się w latającą torpedę!). Natkniesz się także m.in. na zaplerdzielenie po konstrukcji łudząco podobnej do znanej z KULA WORLD (tak samo możesz popylać po wszystkich płaszczyznach), czy też nurkowanie w czeluściach oceanu. Generalnie bawią pomysłowe patenty, jak choćby ten: na plerach teszczysz beczkę z prochem, zaś z pomocą pochodni podpalesz łont wystający z niej, w ten sposób otrzymując mało sterowny Jet-Pack:)!



Po obczajeniu pierwszego poziomu możesz wyciągnąć zbyt pochopne wnioski i stwierdzić, iż R2 to infantylne bajeczka, w której jak zwykle chodzi o to samo: "biegać, skakać, latać, pływać." Jednak w miarę zagłębiania się w czeluści siedziby zła wcielonego (statek piratów, sic nie softowych!), zorientujesz się, iż jest to wcale cukierkowata przygoda, w której lody łakalowa

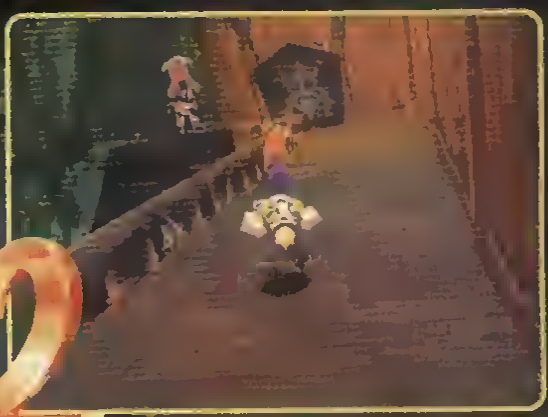
MOJE TRZY GROSZE

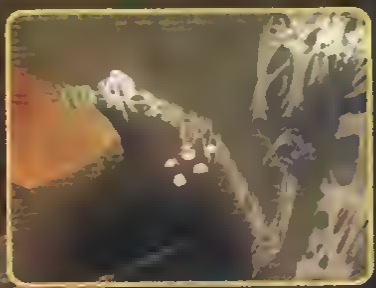
Dobra, wyrzucić się bez słowa, że zagrywałem się w RAYMANa 2 na Dreamcaście, zachwalałem się przez cały czas jak to możliwe, że ON! SOFT zdecydował się wydać tę grę na PSX'a... Zapowiadała się wielka porażka, mętny makaron, przeciętna kiepska duża grawitacja, aż w końcu Gracja zgapowała z N64 - i w chwili gdy wyświetliły się, że przyjdzie zostać zaadaptowany, nagle pojawił się... Oparowało to bardzo się "kamyczkowe" - RAYMAN 2 na PSX wygląda cudownie, zdecydowanie wygrywa z Dreamcastem, że w Szwecji jeszcze dłużej zdążą.

Mr. Solara

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ☆

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE



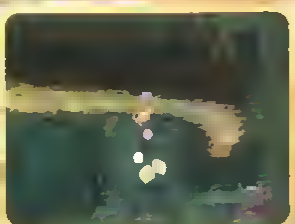


TIP

Link wrzucimy gdy w następnym numerze.

Rayman powrócił... A uczynił to w takim stylu, iż o bożym świecie zapomniałem!

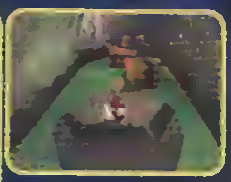
Piraci mają mordy jak góo podziurawione widłami, równie pikantnie śmierdzą, no i Ciebie nie darzą sympatią... Wydziel złoty w górną połę, kopniaka w nos jak klamka u sr*cza, a po wyciągnięciu wargi z nosa - popraw sierpowym, i ucieczka...**

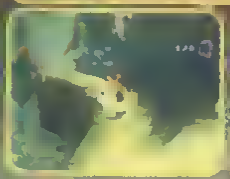


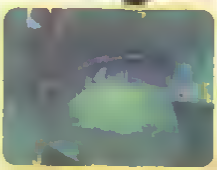
spływają po ścianach, a miód z rzek wylewa, jeno mroczne, oblitujące w nagłe zwroty akcji i wymagające skupienia, poważna produkcja, ukończenia której "na maksa" nie można przyrównać do niezobowiązującego leżenia na plecach i drapania się po owłosionym pępku. Oprócz zdolności orientowania się w przestrzeni, umiejętnego łączenia w całość puzzli składających się na zagadki, a i refleksu, będziesz musiał wykazać się zwinnymi palcami, gdyż niektóre momenty wymagają sprawnego kierowania postacią. Przygoda została podzielona na 4 zróżnicowane światy (poszczególne na poziomy) w każdym z nich musisz odnaleźć MASKĘ, gdyż dzięki ich skompletowaniu i dostarczeniu w ręce Polokusa - strażnika dobra (międzywymiarowy Guru, hłehłe!) możesz uwolnić swoich pobratymców, no i świat przy okazji, hłe-

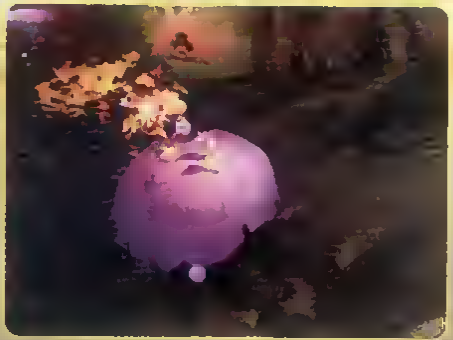
Wraz z [illegible] informu[illegible] złoczenia [illegible] dzich artefaktów [illegible] sporych trudności (zwłaszcza [illegible] w niektórych poziomach należy się wracać do poprzednich, aby "coś tam" znaleźć i przywieźć, ew. klepnąć jakiś przełącznik). Co do bossów - są średnio wymagający, szczególnie ostatni głupiorek, przerośnięty robot potrafiący "wszystko oprócz zmywania naczyń", za sterami którego zasiadł nam hrabiny Razorbeard, spermodroje, iż za złości zatrute [illegible] zęby i

- Według statystyk, ludzie przeważnie żyją przeciętnie aż o 9 lat dłużej niż mężczyźni.
- Słonie są jedynymi zwierzętami, które nie potrafią skakać.
- Amerykanie zjadają codziennie około 18 akrów Pizzy.









ftp.), ale tak na dobrą sprawę nie przeszkadza to w przeciętnej zabawie. Świetnie animowany główny bohater i inne postacie zasługują na uznanie, z kolei liczne wstawki (brak FMV:(mogły być lepsze. Poza tym - momentami można narzekać na niezbyt żywą kolorystykę (i zbyt słabe tekstury, obejmujące jednak liczne polygony), lecz czegóż wypada oczekiwać od scenerii nieodparcie kojarzących się z siedzibą samego Lucyfera i Boruty! Element kulejący w platformerach 3D, czyli kamera śledząca akcję, w tym przypadku wypada całkiem dobrze, aczkolwiek momentami się gubi, zaś manualne namierzanie nie zawsze jest dostępne. Jeśli sytuacja tego wymaga, kamera podąża w ustronne miejsce, oddala się ukazując większy rewir (np. podczas trepowania zwyrodniałych mord bossów), co by niepotrzebnych trudności nie przysparzać. Z kolei oprawa muzyczna tej pozycji to po prostu kawał dobrej roboty - nie, no ścieżkę dźwiękową nie składają się żadne tam wokalne popisy-wygibasy lub techniaste motywy, jeno nastrojowe, świetnie pasujące do zaistniałych sytuacji ścieżka dźwiękowa, bajkowa, momentami znacznie dodająca pikanterii (plus super efekty specjalne). Podsumowując, w kwestii wykonania R2 ustępuje np. SPYRO 2, ale nieznacznie, o[illegible] nieznacznie.

Piraci mają mordy jak g**o podziurawione widłami, równie pikantnie śmierdzą, no i Ciebie nie darzą sympatią... Ty jednak wypnij się na to, w posiadanie tegoż produktu wejdź czym prędzej, bo od dawna nie było równie sytej uczty. A tu jadła i napitku pod dostatkiem! No, mówię Ci - odjazdowa platformówka 3D (i to bardzo 3D!), która pomimo tego, że nie wnosi nic do gatunku - nomenklatura w nim znaczenie. Grę łykałem w całości - i choć życiem jestem momentami znudzony, tak podczas zasypiania nawet przez chwilę nie doznałem tegoż dennego stanu. Mało tego -

[illegible] brawo, a to co znaczy Już Ty dobrze wiesz co . Ostatnimi czasy deweloperzy nie rozpieszczają wielbicieli platformerów 3D, tatet RAYMANa 2 powinieneś, co ja uczyniłem, podjąć godnie. Zresztą nie możesz mieć powodów do narzekania, bo opowiedziana tu historia jest niezwykle pasjonująca, ociera się dobrym humorem, a i przytłacza zarazem. UBI SOFT - dobra robota, tylko dlaczego musieliśmy tak długo dłubać w nosie, oczekując na premierę?! Aha, "polecam" to mało powiedziane...!

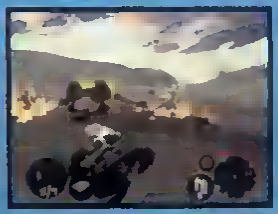
mózg Ci się zlasuje. W [illegible] od innych. Bezsprzecznie reprezentujących ten gatunek pozycji. RAYMAN 2 nie jest okazem dynamicznej jatki. Tu należy obczaić każdą [illegible] rozmieszczenie ewentualnych przeciwników, platformy i niespodzianki aby przedsięwziąć stosowne kroki. W czasie pomaga widok FPP i szkoda że wielka iż podczas korzystania z tegoż dobrodziejstwa nie można strzelać itd.

A teraz mowa będzie o motywie, który od dawien dawna nie pozwalał mi spać spokojnie... Jeśli wziąć pod uwagę możliwości sprzętowe staruszki imieniem Son[illegible] twórcy gry sprawili, iż ta bije fatorem gorszej niż kloszard podróżujący autobusem w godzinach szczytu - tak się spociła! Wprost ciężko w to uwierzyć, jak ogromne przestrzenie przerzucane są przez procki! Wielkie góry, doliny, daleko sięgający horyzont, a wszystko to w parze z nie szarpiącą animacją, wyciągającą ok. 25 FPS-ów. Fakt faktem, iż gra wyświetlana jest w niskiej rozdzielczości, ale i tak potrafi zadziwić. Cieszy także to, iż w porównaniu do innych wersji (DC N64 PC), PSX'owa została wyposażona w dodatkowe poziomy, zaś niektóre zostały odpowiednio przemodelowane, tj. skrócone, jeszcze bardziej zakręcone, pocięte. Malkontent może zauważyć mniejszą niż choćby na DC

Wprost ciężko w to uwierzyć, jak ogromne przestrzenie przerzucane są przez procki!

Przyszłość... Kroczący, jeżdżący, latający, ale przede wszystkim STRZELAJĄCY kosmici zaatakowali bez ostrzeżenia ludzką bazę równając ją z ziemią. Łaskawa opatrzność sprawiła, iż grupce szczęściarzy udało się uratować, zabierając m.in. megarajcujący pojazd bojowy ochrzczony mianem ACAM, aby założyć bazę rebeliancką i przygotować się do rewolucji.

Choć początkowo wiele na to wskazuje, INFESTATION nie jest typową, bezdennie głupią i płytką strzelaniną, w której we wrogów ładujesz tyle ołowiu i lasera, jak długo Ci się to nie znudzi. Tutaj, aby cokolwiek osiągnąć, musisz zebrać surowce rozsiane po terenie, aby przywieźć je do fabryki, w której inżynierowie poeksperymentują się coś z nich wykombinować. Początkowo surowce przetwarzają w niewinne, czyniące małe spustoszenie granaty, aby w końcu dojść do bardziej zaawansowanych zabawek. Uzbrojony po zęby, niebezpieczny, w pełnej krasie możesz przystąpić do penetracji terenu. A ten rozległy jest do tego stopnia, że musisz uważać, aby się nie zgubić (na radar trzeba sobie zasłużyć). A postawiona zadanie nie cóż... Zniszczenie i rozwalenie bazy wroga, konkretnego obiektu, zamienienie w gwiezdny pył nacierających oddziałów, zmiażdżenie generatorów, automatycznych strażnic, ew. zestrzelenie latającego, patrolującego teren ścierwa i wyczyszczenie nim brudnych ulic oraz cuchnących kibli. Całe szczęście, że możesz poruszać się bez ograniczeń, czynić podchody do przeciwnika z dowolnego punktu, ew. wypuścić inżynierów co by przejęli jakąś konstrukcję, zaś w praktyce misje wcale nie są nudzące. W zależności od charakterystyki terenu, pojazd możesz przystosować do panujących warunków: wóz bojowy, wersja przystosowana do przeprawiania się przez akweny wodne i pukający do św. Piotra myśliwiec. Gra została podzielona na kilkanaście etapów, generalnie różniących się w niezbyt dużym stopniu, ale dzięki odpowiedniemu zaaranżowaniu scenariusza - w zróżnicowanych warunkach (wszak obcy opanowali system teleporterów, które musisz po kolei przejmować).



Pod kątem wykonania gry od strony graficznej można mieć dwa zdania. Z jednej strony - możesz oglądać pięknie pofaldowane tereny, ładnie wyglądające obiekty statków najeźdźców (dodatkowo niezle animowane) i fenomenalne wybuchy, które wyrzucają w sinią dal resztki twardych pancerzy, a light-sourcing wszystko opasa, z drugiej zaś - spowijająca otoczenie mgła potrafi przyprawić o mdłości, wąska paleta barw i niewysokich lotów tekstury opisują otoczenie, a animacja momentami tak szarpie, że można wyłonić poszczególne klatki!!! Podsumowując, uważam, iż mogło być o wiele lepiej... W kwestii muzyki mam niewiele do przekazania - jest OK, świetnie buduje klimat, choć nie są to jakieś wybitne kawałki, z kolei efekty specjalne cuchną nieco. Co bardzo ciekawy, to fizyka pojazdu. Na wszelkie nierówności lub inne anomalie jednostka reaguje bardzo realistycznie, choć dziwnie z uwagi na mniejszą niż ziemska grawitację. A sterowanie, choć początkowo działało mi na puder, z czasem polubiłem, przekonałem się doń (pojazd skręca przednią osią).

MOJE TRZY GROSZE

Myszaq

INFESTATION to ambitny projekt, któremu jednak nieco brakuje do szczęścia. Świetny, przyciągający klimat został sprofanowany przez kulejący engine, ale mimo wszystko tę grę polecam Ci co najmniej obczaić. A nuż przypadnie Ci do gustu bardziej, niż się tego spodziewasz, co jest zresztą wielce prawdopodobne...

INFESTATION

Na obydne robale z kosmosu nawet środki przeczyszczające nie pomogą! Hm...?

WERDYKT

HIV

UBI SOFT — STRZELANINA

GRYWALNOŚĆ 5

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY
- KLIMAT
- CZAJENIE
- ROZPIERDZIAWKA

MINUSY
- WYKONANIE
- MOMENTAMI JEST TRUDNA

6

OCENY ZBIOROWE: STAR 6 MR. SOBERA 5

- Tylko 50% Amerykanów wie, że Słońce jest gwiazdą.
- Kosmicy z kosmosu Donalda byli w Finlandii zatrzymani za wszystko co to, że nie mają co gość.
- W Ameryce jest więcej plastikowych flamingów, niż żywych.

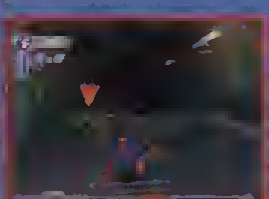
SPIDER-M

Powiedz, zawsze chciałeś być [illegible] prawda? Mieć włochaty nos, pazerność muchy i patrzeć jak kolejni, rozwydrzeni, przyszli młodzieńcy kryminaliści niszczą [illegible] dom...? Rzucają w pajęczynę poty, ewentualnie zużyte "gumy"...? Nie? A, to Ty pewnie jesteś jednym z tych fanatyków plecaków ping-pongowych... Zawsze chciałeś sprawdzać, czy [illegible] jednakowo się odbija, no? Ale sorki, pomyliłeś drzwi, my tu takich nie potrzebujemy. My szukamy kogoś, kto zmierzyłby się z rolą Spider-Mana. Myślisz, że się nadajesz?

Chłopaki z NEVERSOFT (ci od TONY HAWK'S...) wzięli się za nową produkcję. Tak, SPIDER-MAN, który gości na tych stronach, to ich dzieło - zaskakująco, prawda? Co im wyszło? A, całkiem, całkiem, nawet bardzo "całkiem" bym powiedział, udana platformówka z elementami przygodowymi. Pole akcji obserwujesz zza pleców Spidera, zmuszony będziesz także skakać niczym pierwszy Pamell (a więc często i wysoko...), ale od czasu do czasu natrafisz na małą zagadkę, taki quest do rozwiązania. Zapewniam więc, że będzie ciekawie, a i w mordę czasem komuś przylejesz.

Zdolności, jakimi dysponuje Spider, dają spore perspektywy w grze. Co bowiem powiesz na chodzenie po wszystkich płaszczyznach - zarówno zwykłej podłodze, ścianach, jak i suficie? Wszak potrafi to każdy szanujący się pająk. Można więc atakować z znienacka, spadać z góry na tłyk tępych rzezimieszków, jak i uciekać na niedostępne dla innych pozycje. Dało to ogromne możliwości designerom poszczególnych poziomów, co w mniejszym lub większym stopniu chłopaki wykorzystali (ukryte przejścia w ścianach, szyby wentylacyjne w [illegible] wielopiętrowo, zakręcone konstrukcje itd.). Ale to nie wszystko. Przecież dysponujesz też pajęczą siecią! Dzięki niej dane Ci będzie zawijanie bandziorów w kokony, podciąganie się niczym na lince z hakiem, czy przelatywanie z krawędzi jednego budynku na drugi (korzystasz z wystrzelonej sieci jak z liany - hujtasz się na niej). Ponadto [illegible] może też wypluć swym wrogom [illegible] (yyyh, "w ryja i z kopyta"), [illegible]

Jakby mnie ugarł radioaktywny insekt, to z pewnością dostałbym wysypki, mdłości, mandat i wyższy rachunek za prąd. A tu proszę - Peter Parker w mig przeistoczył się w super bohatera!



się w kokon ochronny, który po niemiłej ekspozycji, [illegible] wszystkich pokonanych, którzy mieli tę przyjemność znaleźć się w pobliżu. A jak już bandyci się wkurzyć, możesz wziąć nieopodal leżące i rzucić je na nieszczęśliwe głowie. No i nie zapomnijmy o najczęstszym sposobie, który więcej się w każdej niebanalnej

MOJE TRZY GROSZE

[illegible]

HIV

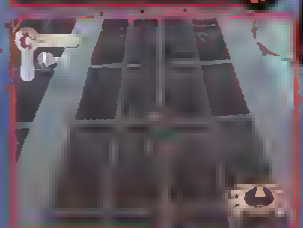
★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ☆ ☆ ☆

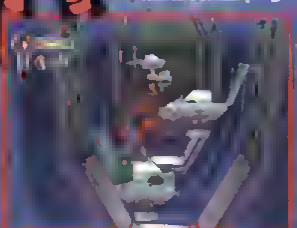
MOJE TRZY GROSZE

Peter Parker dzięki ukąszeniu radioaktywnego pająka zyskał nadludzkie zdolności. Dzięki nim stał się Spider-Manem. Bronił miasta przed złoczyńcami, ratował ludzi z opresji, a przy okazji znalazł miłość swojego życia. Jednak pewnego dnia Mary Jane Watson-Parker zniknęła bez śladu. Peter, zrozpaczony, zaczął szukać jej wszędzie, nawet w najdalszych zakątkach galaktyki. Jednak nie znalazł nigdzie nawet śladu po swojej ukochanej. Wrócił na Ziemię i zaczął wszystko od początku. Ale to już inna historia...

Kell

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ☆ ☆





pierwszej sytuacji (ekran zmienia kolor i przez chwilę faluje - hmmm, szybszy Spider nad tytan, oprócz much?). Jak sam więc widzisz - gra jest świetnym lekarstwem na stres i frustrację, a i przyjemnie myślenie rozwija.

Pewne w SPIDER-MAN ukyte korfy z TONY HAWK'S..., co mogło mieć miejsce, zakładając, że programiści uprzednio mocno go zmodyfikowali. Tak czy inaczej, engine sprawuje się dobrze, choć nie poraża

Oto wykaz gier w jakich gościł Spider (tytuł / rok wydania / platforma):

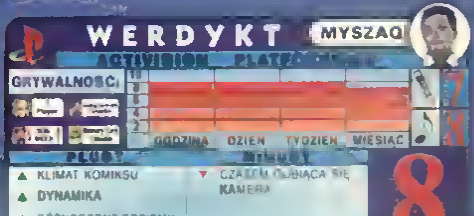
1. Spider-Man	1990	Atari 2600
2. Spider-Man	1990	Genesis
3. Spider-Man vs. The Kingpin	1991	Mega CD, Nintendo
4. Spider-Man - Arcade	1991	Automaty
5. The Amazing Spider-Man 2	1991	Nintendo
6. SM: Return of the Sinister Six	1992	NES, Game Gear
7. Spider-Man/X-Men in Arcade's Revenge	1992	Game Boy/Game
8. SM: Maximum Carnage	1994	SNES, Genesis
9. Ultimate Spider-Man	1995	Nintendo
10. Spider-Man	2000	PSX

Przede wszystkim postawiono na dynamikę, dzięki czemu gra nie zwalnia, pozwalając pokonywać dachy kolejnych wieżowców niemal bezstresowo.

Banki na widok pająków mają pomowienie nad sobą i podłaski, drapie się umiebogłosy, ale w przypadku tego faceta pisczą z zachwytu, a i stosowne "skrzydełek" są skłonne nie zakładać...

Denerwuje czasem tylko kamera, która za nim tym nieustannym zmianom i przykładaniem się do różnych płaszczyzn po prostu nie nadąża. Najwyraźniej w świecie trzeba poczekać, aż "dojedzie" i ustawi odpowiednio kadr. Nie, nie ciśnie - nie każdy jest tak szybki, jak Spider-Man. Generalnie jednak grafa wywołuje pozytywne odczucia, niczym zdenerwowana uthigłej nocy kochanka... Fakt, biegając po dachach wieżowców nie sposób nie zauważyć mającej w dole mgły, która skutecznie odcina kontakty od kilkunastu całej powierzchni miasta (a więc jeżdżących aut, przechodniów czy mniejszych budowli), ale w końcu dzięki temu i paru jeszcze innym zabiegom (pustacie wydają się być nieco zbyt kanciaste) możliwe było sensowne wygenerowanie tak rozległych lokacji. Co się dziwisz? Play przecież ma już 5 lat na karku i wszystkiego od, tak, z biegu nie nuszy. Czasem developerzy muszą kombinować. Taki zabieg fachowo nazywa się - "samo życie"...

Spider-Man to dla Amerykanów już niemal tradycja narodowa, zresztą jak wszystko co trwa tam dłużej niż 10 lat... Obok Super-Mana, Bat-Mana i Kalego, to największy super-bohater walczący o dobro i pokój na świecie, i choć ze wszystkich Marvelowych tak naprawdę cenię tylko Dober-Mana, to muszę przyznać, że przygody tego pana zrobiły na mnie bardzo dobre wrażenie. Gra jest dynamiczna, a przy tym różnorodna, więc nie [illegible] po godzince. Pozn tym świetnie są walki z bossami (walcz z Venomem rulez!), a i wspinaczkami po drapaczach chmur nie można pogardzić, toteż z pełną odpowiedzialnością mogę stwierdzić, że potencjał jaki tkwił w świecie Spider-Mana nie został zmarnowany.



- Lekkie mury zabiera tyle samo energii, co 10-watowa żarówka.
- "Dracula" to powieść, która doczekała się największej ilości ekranizacji.
- Jeśli krzyczałbyś non stop przez 8 lat, 7 miesięcy i 6 dni, to wygenerowałbyś dźwięk tyle energii dźwiękowej, ile wystarczyłoby na zagotowanie jednego kubka kawy.

TEA BUDI

Multiplayer to wspaniała zabawa. Oprócz takich tytułów, jak BOMBERMAN, WORMS ARMAGEDDON, czy wydanych ostatnimi czasy HOGS OF WAR i BISHI BASHI SPECIAL, niewiele jest na PlayStation tytułów, które mogą zapewnić świetną zabawę bandzie rozentuzjazmowanych wariatów łaknących mocnych wrażeń. Sytuację podłapała firma PSYGNOSIS, wydając TEAM BUDDIES.

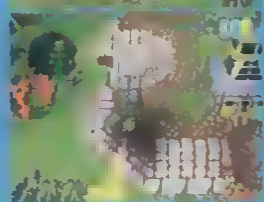
Bohaterowie gry wyglądają co prawda jak prezerwatywy z zawartością, ale nie można im odmówić charakterku. Zacznę jednak od omówienia zasad rozgrywki. Chciałoby się powiedzieć, że to są dziecinnie proste. Zostajesz zrzucony na poligon, w pojedynkę - jak palec. Wokół Ciebie rozpościera się rozległy teren, zaś w pobliżu znajdujesz dwa bardzo ważne z punktu widzenia strategicznego, obiekty. Pierwszy to warownia, określmy ją pięknie i profesjonalnie jako HQ, zaś drugi - plac budowlany. Dlaczego budowlany..? Otóż zawsze, niedaleko owego placu znajduje się teren zrzutu, gdzie z powietrza dostarczane (zrzucane) są specjalne skrzynki które musisz przenosić na wspomniany rewir. Tworząc ze skrzynek konstrukcje otrzymujesz w ten sposób różne artefakty i power-upy. Na dobry początek wypada "wyprodukować" kompana - ustawiając skrzynki jedna na drugiej. No właśnie - poszczególne "owoce" możesz pozyskiwać dzięki tworzeniu ŚCIŚLE OKREŚLONYCH konstrukcji. Jeśli już masz kompana, czas wydać mu polecenie tworzenia np. kolejnego fiuta. Drużyna może składać się z co najwyżej 4 frajerów, a gdy już tylu sobie liczy, czas przystąpić do tworzenia broni. Zwykły pistolecik szybkostrzelny to po prostu jedna skrzynka. Aby broń uzyskać - trzeba rozwalić konstrukcję. Można także stworzyć granaty, bazooki, czy w łeb czołgi, którymi rzecz jasna można podróżować po krainie, pląderować i gwałcić dziewice, których nie ma,). Czy wspomniałem coś o zróżnicowanych skrzynkach...? Nie, nie różnią się gabarytami, lecz kolorami. Generalnie wszystkie są żółte, lecz od czasu do czasu, czy to dzięki zrzutowi, czy też znajdując gdzieś w terenie, można natrafić na skrzynkę koloru niebieskiego. Jeśli dodać takową do konstrukcji - efekt będzie dopasowany tzn. np. karabin będzie miał większą siłę rażenia, zaś czołg szybciej się przemieszczał, a i ogniem rzygać będzie konkretniej. Gdy grupa liczy sobie 4 ziomków budowanie idzie szybko...

Tyle tytułem wyjaśnienia podstawowych zasad zabawy, gdyż należy mieć na uwadze, iż w grze chodzi nie tylko o budowanie konstrukcji i zamienianie ich na fanty lub żywy inwentarz - to tylko zaplecze. Przede wszystkim chodzi o walkę! Przeciwnik nie próżnuje i atakuje z zapałem. Problem leży w tym, że jeśli nie zdążysz uformować drużyny i wyposażyć jej w odpowiedni arsenał, naprze przeciwnik i... rozwali Twoją HQ. A problem jest wtedy wielki, gdyż automatycznie tracisz możliwość budowania (plac budowlany idzie się kochać). A zatem szlag trafia koncepcję zaopatrzenia się w lepszą bazookę czy też czołg, co by zaburrrr

AM DIES

TO WAR

Scenariusze przewidziane dla jednego Gracza zapewniają długie godziny przedniej zabawy. Misje są zakręcone i stawiają spore wyzwanie - poziom trudności został wyżyłowany i rzadko kiedy uda Ci się spełnić wytyczne w pierwszym podejściu. A to dlatego, iż poziomy są zdecydowanie zróżnicowane i, jak już zasugerowałem, rozległe. Dodatkowo, w wykonywaniu zadań nie pomagają Ci kompani, gdyż są po prostu ćwierć-debilami (dosłownie). Jeśli jednemu z drugim obibokowi nie rozkażesz budowania czegoś, ten chodzi beztrosko, robi pompki i głupie miny. Jeśli jednak czołg wybudujesz, rzuci się nań jak szarbaty na suchary, ciesząc się przy tym i wygłaszając jakieś kwestie nie na miejscu (oj, brzydko mówią, brzydko.). Wsiadszy do czołgu, dobrze się bawiąc rozjeżdża Ciebie i kumpli... Całe szczęście, że kilkoci reagują na atak napierającego przeciwnika..



Jednak prawdziwe oblicze TEAM BUDDIES odsłania dopiero w trybie Multiplayer. Jednocześnie przed konsolą może zasiąść 1 - 4 Graczy - ekran dzieli się na tyle właśnie PIP-ów, ilu aktywnych oczywiście. Sposobów na zdmuchnięcie z powierzchni ziemi przeciwników jest multum. Gdy np. jeden z nich wpadnie w szał budowania czy to kolejnych zawodników, czy też broni, możesz niepostrzeżenie zakraść się pod jego HQ i spokojnie młócić dopóty dopóki ta nie legnie w gruzach lub zainteresowany nie zorientuje się, że grzejesz właśnie w jego chałupę. A koło ma d**pę-kwa, jeśli uda Ci się tego dokonać. Możesz także nękać niezbyt rozgarniętych łajtusów sterowanych przez komputer. W końcu możesz nic nie robić, jeno w nosie dłubać. Wartym odnotowania jest fakt, iż podczas transportowania skrzynek głupeczki poruszają się bardzo wolno, a i narażeni są na atak, gdyż w żaden sposób bronić się nie mają. W takim przypadku zostaje jedynie wyrzucenie skrzynki i albo podjęcie wyzwania, albo rawlanie (karabin kontra czołg to klepsel pomysł). Można się łączyć w drużyny, można napierać "waryscy na jednego" można kombinować wg własnego widzimisię i inwencji twórczej. Jasde jest niezle.

Oprawa graficzna tej gry zasługuje na słowa uznania. I już nie chodzi o miliony polygonów (których zresztą tutaj nie ma), lecz o estetykę. Dajeli świetnie dobranym kolorom i wykreowaniu prostego, lecz ładnego świata, gra się doskonale. Postacie są ładnie animowane, obiekty zresztą też, FPS-ów nie brakuje. Oczywiście na Split Screenie animacja szarpie, lecz nie dziwi nic - gdy biega jednocześnie do 16 postaci, a 4 z nich strzelają (wybuchom granatów, bazook i salwom z czołgów towarzyszą spore eksplozje). Muzyka to żadna rewelacja, zaś efekty specjalne są na miejscu.

TEAM BUDDIES to więcej niż rzeźnicza multiplayerówka - jest to pozycja wymagająca dobrego refleksu i sporej dawki strategicznego myślenia, choć w wydaniu Arcade. Hight! Tytuł ów musiał tylenąć obowiązkowo jeśli jesteś bardziej różowy niż WORMSy i czyniez trzodę większą niż spocone, śmierdzące wieprze z HOGS OF WAR. Polecam z całego serca.

MOJE TRZY GROSZE

[illegible] TEAM BUDDIES [illegible] ekran [illegible] 4 graczy na PSX.

Mr. Sciero

WERDYKT

HIV

PSYCHOZA	INNA
GRYWALNOSC	
GODZINA	DZIEN
TYDZIEN	MIESIAC
PLUSY	MINUSY
▲ MULTIPLAYER	▼ MOMENTAMI CHAOS
▲ ROZPIERNICZ	
▲ JAJA JAK SEREFTY	

9

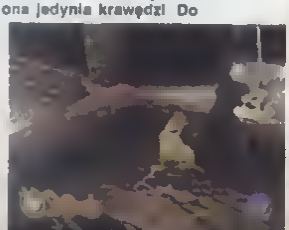
OCENY ZDROWOWNI STAN 7 LOG 8

- W 1977 roku, pewien 13-letni chłopiec ziekalizował ząb rosnący na jego łowej stopie.
- 1 osoba na 2 biliony będzie żyła dłużej niż 116 lat.
- 111 111.111 x 111.111.111 = 12.345.678.987 654.321.

Bardzo często jest tak, że długo oczekiwany sequel nie jest przyjmowany przez Graczy z otwartymi ramionami. Oczekiwali oni być może lepszej grafiki, większych innowacji, czy też nerzakają na niepotrzebne zmiany.
Najczęściej dopiero po pewnym czasie dostrzegamy dlaczego takie, a nie inne rozwiązanie zostały wybrane - i akceptujemy je. Tak było z TK3 czy też COLINem 2, nieprawdaż? Podobnie rzecz ma się z TENCHU 2. Jak już zdążyłam się zorientować - początkowo Graczę wyglądzali dość negatywna opinię i myślę, że było to spowodowana niezbyt dobrym pierwszym wrażaniem z gry. Już od początku Gracz ogląda świat Tanchu za dnie. Szczerze mówiąc, do najpiękniejszych tu on nie należy. O ile engine wyrabia się jednie w nocy, to w dzień wygląda to straszna nieneturalnie (w słoneczny dzień widoczność wynosi ok. 20 metrów, dale) 'szara strefe', a nad nią horyzont). Także animacje biegnącej postaci nie wyglądą najlepiej - o ile przewroty, skoki i cięcia przaniaelono żywcem z "jedynki", tak bieg wygląda co najmniej dziwnie. W TENCHU 2 zdarza się też wiele drobnych, aczkolwiek denerwujących błędów. Na przykład linka czasami nie chwyta, albo przy animacjach zabijania ktoś zahaczy o "otoczenie" - i wszystko się chrzani. Najgorzej jest jednak przy walkach z bossami. Większość z nich atakuje Cię chmarą pocisków lub strzał, które blokowanie niauchronnie epycha C[illegible] pomieszczeń - a gdy to [illegible] kamera zaczyna wykonywać [illegible] lucje, w wyniku czego gdzie jest przeciwnik, gdzie "przód", gdzie "tył". Jeśli oprócz tego używasz bloku pod "tyłem" na podzie, to zgubisz się zupełnie. To chyba najgorsze co może się przydarzyć, gdyż jeśli spędziłeś się pół godziny nad misją, żeby uzyskać ocenę Grand Master, a tu z powodu głupiej kamery wykańcza Cię boss, to lepiej nie mieć w pobliżu ostrych narzędzi, żeby przypadkiem nie [illegible] z domowników nie [illegible]

Gracz ponownie bierze w ręce losy ninja z klanu Azuma - mimo że dostępne są te same postacie co w "jedynce", wracamy się kilka lat wstecz, by rozpocząć grę od ich Egzaminu przed mistrzem klanu. Tak więc TENCHU 2 jest w zasadzie prequelem, który odsłania przed nami pierwsze misje i przygody Rikimaru i Ayame (a także później dostępnego Tetsumaru). Fabuła rozwija się bardzo ciekawie, gdyż już po kilku zadaniach przyjaciel i zwierzchnik naszej dwójki - Tatsumaru - zostaje przeciągnięty na stronę przeciwnika: klanu ninja Burning Dawn (Płonący Świt). Zadaniem bohaterów będzie jego likwidacja.

Przed wspomnianym wcześniej egzaminem można oczywiście potrenować do woli, co pomaga wczuć się w sterowania, a także przetrenować nowo dostępne możliwości. Czekaliście na to, prawda? Podstawową zmianą jest możliwość wyciąganie i chowanie miecza. Ma to duży wpływ na szybkość poruszanie się. Zmieniono też zasady działanie linki - chwyta się ona jedynie krawędzi. Do ayetemu poruszenie się doszło przeturlanie po ziemi z obrotem - poza tym wszystko jest jak dawniej. Jedyne, co potrafi zdenerwować w sterowaniu, to trudność celowania (celownik jest zbyt czuły na kierunki, a niestety nie można skorzystać z eneloga). Trafienie kogoś z dmuchawki z delaka może przyprawić o ślek ezału.



Dużą innowacją jest możliwość pływanie. Ninja potrafi teraz nurkować, wyskakiwać z wody z podwójnym saltem, a także zostawać tam na długi czas, używając rurki z trzciny do oddychanie, czy też butelki z powietrzem. Każde duże chlapnięcie (np. skok do wody "na bombę") powoduje zaalermowanie straży - należy więc uważać. Twórcy TENCHU 2 nie ustrzegli się jednak pewnych wpadek. Z powodu używanie tego samego klawisza do skoku i pływanie, postać często wyskakuje z wody dokładnie kiedy tego nie chcemy - i robi przy tym taki hałas, że cała straż wie kogo ma bić. Jeśli natomiast oddychasz przez "słomkę", ale chcesz przemieścić się gdzie indziej, to musisz wpierw wynurzyć się i dopiero zanurkować, co na [illegible]ścieżki kończy się [illegible] W wodzie można [illegible] spokojnie rakiny. Nie polecam jednak droczyć się z nimi:).

W kwestii walki niewiele się zmieniło - identyczne ciosy mieczem, doszło tylko łatwiej wykonywane cięcie w tył. Jednak to, co wszystkich tak ruszyło w TENCHU, to możliwość zadawanie cichej i szybkiej śmierci [illegible]ki atakom z [illegible]

Gra, której na screenach pokazać nie sposób....

TENC

TIP

BIRTH OF THE ST

Live by Hon

CHU 2

TEALTH ASSASSINS

or. Kill by Stealth.

MOJE TRZY GROSZE

Co ja to będę tłumaczył? - kontynuuję i oczekuję gry w TENCHU 2 odczułem trochę gry w mocno przyciemnionym pomieszczeniu. Ekranowa bohaterka, na dodatek ubrana w podobnym ograniczonym świetle z Rikiu bliżej mi wszystkim znanego. I jest krótko... Mamy przyczyna (tłumaczenie "ostrzeliwanie", ale ja nie mam ochoty) i wiadomo ograniczonej ilości widoczne (w głowie wiadomo, który pokonuje dwóch wrogów, ale ja patrzy tylko dla, a nie na wprost). Po prostu - bardzo wymagający i niebezpieczny rozwój bitu, który nie może się bezpieczeństwa!

Kali

MOJE TRZY GROSZE

Trzy pierwsze, że TENCHU 2 jest nadzwyczajnie powtórzeniem do tej pory przeciętnie dobrej gry "skradanki-zabijanki", ukrytej pod hasłem ninja-ty. Jako nie Onicz przy podejmowaniu decyzji grywa życia bitniego. Dobrze przemyślane zabójstwo wtóry, wojna na wszelkie przeciwnika na tyły wojsk bohaterów. I choć zakończenie mnie to, że wrogowi wrogowi wrogowi, wtóry dowodzący bitwie zbierwszym, wraz gromadzą dowódcy drużyna, to gry wrażenie co bitwy dobre. Zły przeważają stały.

Kujot

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ☆ ☆

Świetne pomysły i grywalność domagały się mocno "dziewiątki", jednak jedynie z powodu nie tyle słabej, ale dziwnie rozwiązanej grafiki ocena spada na "8". Przyczynił się też do tego brak muzyki. Są za to wszelkie owady, które dają taki koncert, że uszy więdną. Gra to, tak osmo jak jej poprzedniczka, zalicza się do ekskluzywnego grono pozycji na Playa, które zdobyły sobie wielu hardcora'owych fanów. Tak jak juggle w TEKKENie, samochody w GRAN TURISMO i OS-y w COLINie - z równą przyjemnością wykręca się w TENCHU etapów Grand Mastera na poziomie Hard.

"Jedynce" były one świetne, tu można spokojnie powiedzieć, że niektóre są wręcz genialne! Wszystkie z poprzednika zostały zachowane, pojawiły się jednak nowe ataki - z boku i z przodu, potem z kucnięcia (stealth), czy wreszcie z wyskoku! Przy tym ostatnim Rikimaru wbija w ofiarę cały miecz z góry, trochę nad łopatką, po czym momentalnie skręca pacjentowi kark (ciekawe po co, ale i tak poezja!). Za to najpiękniejszą akcję zobaczymy oglądając przeciwnika z przodu (trochę trudne, ale do zrobienia). Rikimaru najpierw wbija mu katanę w brzuch, po czym oburącz przepycha ją aż do szyi.

Dodano też mnóstwo nowego oprzętu - m.in. dmuchawkę na zatrute "niespodzianki". Można też obszukiwać ciała, oraz przenosić trupy. Je najbardziej lubię wrzucać je do wody. Usprawniono także działania strażników - nie chodzą już tak schematycznie, lecz potrafią spalić Ci akcję (nawet jeżeli opracowałeś idealny plan). Umieją podnieść rzuconą bombę i wykorzystać ją przeciwko Tobie. Niektórzy narzekają, że wiele nie są tak ładnie skonstruowane jak w pierwszej części, ale moim zdaniem jest teraz więcej sposobów działania. Nie brakuje oczywiście dróg najeżonych zapadniami, kolcami, minami, czy też rozwieszonych dzwonków alarmujących straż. Oprócz tego - każda postać wykonuje misję na swój sposób. Przeciwnicy i pułapki inaczej są rozstawiani, zmienia się pora dnia, a także cele zadania. Można też skorzystać z załączonego edytora.

WERDYKT MUTTI

SONY PRZYJ...

GRYWALNOŚĆ: 10 8 6 4 2

ODDZIAŁ DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY

- NOWE MOŻLIWOŚCI
- CIEKAWE MISJE
- EDYTOR PLANÓW

MINUSY

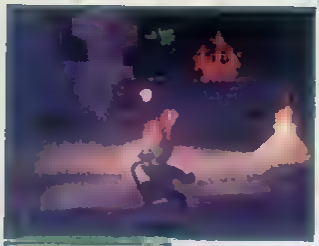
- MIZERNA GRAFIKA
- BRAK MUZYKI
- IMAGE POSTACI

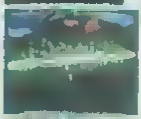
8

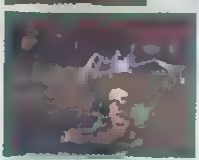
OCENY ZORDONÓW: GRAN TURISMO 9, OS 5, ARMY MEN 1

- Najmłodszymi odnotowanymi rodzicami w historii ludzkości była para w Chinach - dzieciaki w wieku 9 i 9 lat.
- Jedynym kontynentem, na którym nie ma węży, to Antarktyda.
- Nos i uszy ptaka nie przestają rosnąć.

TERRACON







TERRACON to zlepek dwóch wyrazów: terra (Ziemia) i con (sterować), co w wolnym tłumaczeniu oznacza "sterujący ziemią" - i wcale nie chodzi tu o buldożer...

Hej! O czym dzisiaj? A! O Obcych... No tak, kosmici, eksperymenty, strzelanina, tanie wino, gole baby - znów to samo... Nic bardziej mylnego. Tym razem bowiem pokuszono się o odrobinę oryginalności. Teraz Obcy uwięzili w swym laboratorium pra-istotę, z której czerpią energię, dzięki czemu kontrolują rozwój na mniej zaawansowanych planetach. Stwór ów jednak buntuje się, zabija naukowców i przejmuje kontrolę nad ich statkiem, zaczynając wysysać życie z innych planet. Ty na szczęście brałeś udział w całym eksperymencie, potrafisz kumulować w sobie odpowiednią energię, możesz więc stanąć do walki...

Wprawdzie będziesz musiał znów uratować całą ludzkość (Ziemia jest bowiem jedną z tych "mniej zaawansowanych planet" - tu panują dzisiejsze kamienia łupanego), jak znaczną i inne gatunki - np. mieszkańców Wenus, ale przyznasz, że i tak fabuła jest ciekawa. A wiedz, że to nie jedyny aspekt TERRACON, nowej strzelaniny TPP, który można określić takim mianem. No i co? Dalej wolisz walić głupa, czy wreszcie wyjdziesz spod łóżka i rzucisz okiem na tę grę?

Biegasz po różnych planetach małymi, szarymi Obcym i próbujesz przywrócić dawny porządek. Jako że przebiegli wrogowie wyssali energię z postawionych przez Twoją rasę budowli, musisz im ją odebrać (od czego masz spluwę? Alien, nie Alien, się gunem musi umieć się posługiwać - takie czasy), sam się naładować, a następnie z powrotem wtłoczyć ją w mijające teraz, półprzeźroczyste zabudowania-widma. W ten sposób je zmaterializujesz. Ponadto czasem musisz rozwiązać kilka prostych zadań, zebrać jakieś przedmioty, potrzebne do pchnięcia fabuły naprzód (np. części uruchamiającej system obronny statku), ewentualnie znaleźć sposób na pałętającego się po okolicy bossa. Ot, trochę action i trochę adventure.

ghe, ghe... W razie czego, możesz szybkiemu skontaktować się z komputerem pokładowym statku-satelity, co by odpowiednia wskazówki zdobyć. Jak sam zatem widzisz, TERRACON nie jest zbyt trudny, ale kto powiedział, że każda strzelanina taka być musi. Gra się więc przyjemnie, kolejne, tętniące własnym życiem światy wciągają, a rozwalanie oponentów odpręża.

Wydawało mi się, że na PSX'ie widziałem już wszystko... Przez te 6 lat programiści pokazali różne sztuczki, różne graficzne czary i sądziłem, że ich inwencja pod tym względem już się wyczerpała. Jakie więc było moje zdziwienie, kiedy zobaczyłem grafę w TERRACON, a w szczególności te wszystkie wybuchy, smugi i poświaty! Jakiś nowy, trzymany dotychczas pewnikiem w podziemiach, sztab SONY pokazał, że konsola może wygenerować to w zupełnie niespotykany dotąd sposób. Czy lepszy? Nie wiem. Ja bym powiedział, że inny, świeży. Light-sourcingu tu pełno - za każdym zebranym power-upem ciągną się półprzeźroczyste wstęgi światła, co chwila tryskają jakieś różnokolorowe fajerwerki, sypią się iskry. Do tego eksplozje również

MOJE TRZY GROSZE

HIV

WERDYKT

MYSZAQ

SONY STRZELANKA

GRYWALNOŚĆ 8

GRAFIKA 9

DŹWIĘK

PLUSY

- CIEKAWA GRAFIKA
- FILMOWA MUZA

MINUSY

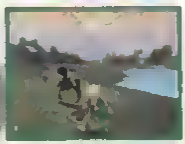
- KLIMATYCZNE KATAKLIZMY

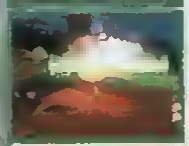
8

- Dawno temu, rzymski imperator - Caligula - uczynił swojego konia senatorem.
- 1,3 miliona dolarów to najwyższa kwota, jaką zapłacono za pokojki za... krowę.

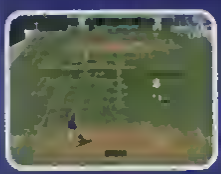
prezentują się osobliwie - jakby składały się z kilkudziesięciu przenikających się, małych wybuchów. Ha! Ale to nie wszystko - podczas rozgrywki płynnie zmieniają się pory dnia! Kiedy zapada zmrok, nasz mały Alien (ghe, ghe) oświetla sobie drogę taką futurystyczną wersją latarki, co warte jest zobaczenia. Mało? Co więc powiesz na powoli wyłaniające się i znikające "niewidzialne" pancerze niektórych pomyleńców? Albo na zakrzywiającą się perspektywę, falujący świat, gdy zaczyniamy rozglądać się oczami naszego Ufoka (koleś widzi wszystko tak, jakby miał nieźle w czubie). Oj, graficy nie próżnowali, nie walili piwska po kątach, z czego żem rad ogromnie... Więcej zostanie dla mnie.

Poziomy, po których przyjdzie Ci w TERRACON się poruszać, są naprawdę ładne. Przede wszystkim horyzont zapada daleko, toteż patent z lukaniem z wysokiej góry aż na samo morze jest tu na porządku dziennym (chyba dlatego, że gro misji toczy się na różnego rodzaju wyspach:). Poza tym - w tekstury włożono nieco więcej wysiłku niż potrzeba do porannej toalety. Wszystko jest więc bardzo plastyczne, kolorowe i miłe dla oka - aż się chce ratować te zagrożone wyparowaniem w kosmos krainy. Nie inaczej ma się sprawa z muzyką - jest świetna, iście filmowa, nastraja bardzo pozytywnie w chwilach beztroskiej eksploracji terenów, zaś podczas walki staje się dynamiczna i agresywna.



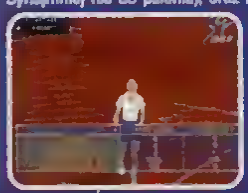


Tak, dobrze główkujesz - teraz Ci powiem, że TERRACON stanowi bardzo interesującą pozycję. TERRACON stanowi bardzo interesującą pozycję:). Nie jest to wprawdzie jakaś super produkcja, bez której obejść być się nie mogi, ale warto przynajmniej ją zobaczyć - ot, choćby po to, aby się przekonać, że da się jeszcze z PSX'a wykrzesać coś nowego, że Szarak wciąż może Cię czymś zaskoczyć.



Ho, ho, ho znowu jestem i o tenisie przychodzi mi tym razem nawijać. A konkretniej - o ziemnej odmianie tego sportu w wydaniu elektronicznym. ALL STAR TENNIS 2000 jest kontynuacją wydanego prawie dwa lata temu tytułu o tej samej nazwie (tylko z liczbą 99), nb. najlepszej pozycji tego typu na Szaraku. Zacierając więc radośnie górne kończyny skorzystem do sklepu po sześciopak (na wszelki wypadek wziąłem cztery), wyłączyłem telefon, walnąłem się na fotel i wrzuciłem płytkę.

Przy intarku mało nie zasnąłem, ale przeciął i tak każdy je wyłącza po kilku sekundach, więc nie róbmy z tego problemu, zwłaszcza że opcje napawają już dużo większym optymizmem - zabawić się możesz w pojedynczym turnieju, pyknąć szybki mecz, albo rozegrać cały sezon. Do tego dochodzi 10 kortów, różniących się między sobą głównie nawierzchnią (wiadomo - np. w Anglii trawka, i to bynajmniej nie do palenia), oraz kilkudziesięciu zawodników oraz zawodniczek, opasanych - tak jak to miało miejsce w poprzedniej wersji - oryginalnymi nazwiskami. Choć a propos tych ostatnich mam zastrzeżenia, gdyż jest ich stanowczo zbyt mało (gdzie Sampras, Agassi, siostry Williams?), przez co non stop odnosiłem wrażenie, że czegoś tu brakuje. Zresztą sama rozgrywka też już trochę odbiega od poziomu prezentowanego przez poprzednika, a wrażenie owe potęguje średnich lotów jak na dzisiejsze czasy grafa; wszak prawie dwa lata minęły, a chłopaki z UBI SOFT niewiele wnieśli zmian na plus.



Było nie było, przyjemnie się całkiem miło, zwłaszcza w deblu i czterosobowym trybie Multiplayer, dającym zdecydowanie najwięcej radochy. Należy przy tym jednak dodać, że AST 2000 to gra aspirująca do miana symulatora, tak więc żadnych jajcarskich i typowo arcade'owych klimatów tu brak, co zniechęci z pewnością sporą część Graczy. Szkoda, bo tryby takie jak Bomb Tennis znakomicie wpływają na grywalność, a ich brak w edycji 2000 to spory minus. A ja, w związku z powyższym, spadam odstawić piwko do lodówki...

Pita

DINOSAUR

MOJE TRZY GROSZE

"Fajna jest, bajka animowany, zapomnij napisać tak ulubiony środek, takie proste, przekonywujące! I o ogóle będzie super hit, a ogóle wreszcie będzie stać, co by kupić sobie grę na konsolę, a i na magnetofon pewnie starczy" - pomyślał przedwczoraj grę DINOSAUR, a jak pomyślał, tak zrobił. Niestety grę dla zapalonego oka wyraźnie - grafa jak rzygi kota, to ale w porównaniu z rzeczywistością, która jest jak UFO - wiadomo ale wiadomo, czy tak naprawdę a ogóle istnieje (chociaż to chyba jakiś żart). Niestety. Pan dla którego wydał będzie bardzo krótki rozdział, a i "zapalony podkomorek" będzie świecił oczy [illegible] Jeden stanie.

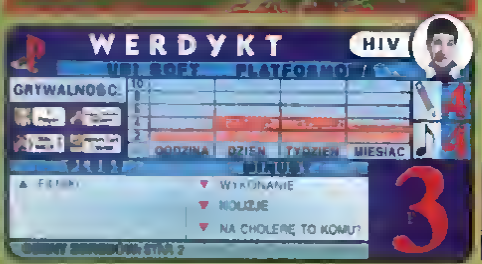
Myszaq

Nie mam odwagi, aby wybrać się do kina na film pt "DINOSAUR" Historie opowiadające o upadku przeosympatycznych, jeszcze małych i zręcznych bydlęków nie budzi u mnie zeutanie, bo i kręconych zębów nie mam, ześ kochanego miele dawno temu zaszlytletowałem, po czym bez skrupułów wrzuciłem do ezemba

Powstała zatem kolejna gry na pdst. filmu, a jak historia uczy - projekty tekowe przeważnia kończą się klepą. Nie ineczej jest tym razem. No dobrze, nie będę od razu wyjeżdżał z konkretami .. O co w tym wszystkim chodzi..? Jakieś obłędne, prehistoryczna bydlę zakradło jajo wielkości beńki do pędzenie bimbru. Na drodze zderzań łosowych jajko trafiło pod opiekę drapieżników mile nastawionych do bliźniego (co samo w sobie zakrawa na absurd), które postanowiły zaopiekować się jajem do momentu narodzin jego zawartości (w ówczesnych czasach o Temagochi nie było mowy..), rozpatrując ewentualność wyledzenie go.) W końcu jajo pęka, wykakuja zań roześmiany Dino, na którego czyha od czorta niebezpieczeństw..

No i fajnie, w pierwszym etapie godowi pomagają latające gadzine imieniem Pterodektyl, a także przedstawiciel Naczelnych (nie, to nie o Ściarwie mowe..) - śmieszna małpa z zarośniętą d**ą. Wyepa, na której toczy się akcja, nieszpikowane jest potworami, które zbyt przychylnie nastawione nie są względem intruzów. Małpe kołuje żarcie, likając po drzewach - znajduje owoce, ześ ekrzeczący jak atary perowóz Pterodaktyl kneuje po kolei wszystkich przedstawicieli fauny. Late zatem ponad wyspą i niczym myszołołów pikuje w stronę gleby, dziobem rażąc pełzające gnidy. Problem w tym, iż auto-nemierzenie działa kieprowo, e zatem należy przez ok. godzinę stukać w klawisz i wysłuchiwać pieczących gadzin. Okropnie! W kolejnych etapach mesz do czynienia z nieco bardziej dojrzałym Dino i jego przyjaciółmi, ześ Twoja zadania polegają e to na odnalezieniu porozrzucanych po terenie działań przedmiotów (żarcia, artefekty), ziokalizowaniu zagubionych kumpli lub ich eskorte, że nie wspomnę o cholernie akomplikowanych walkach (klapanie w 1 przycisk). Poszczególne poziomy nia eą ze sobą ściśle powiązane, ale przeplatają je digitelizowene wstawki FMV podbudowująca ne duchu.

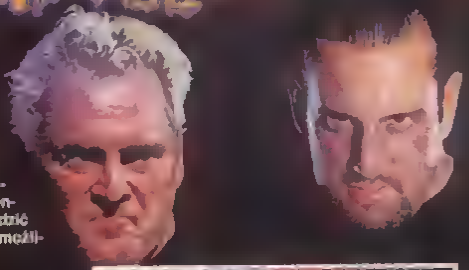
Gra DINOSAUR zostala epeprene na ostaj linii. Począwszy od wykonanie (niezbyt rozległe tereny działeń, kieprewe taketury i "5 polygonów na krzyż", niemrewe animacje, akaleczona muza i idiotyczne dźwięki), przez eceneriuez (rozlezłe giuty), ne breku rejcowności kończąc. Ptaszydło gabarytemi przypomine Jumbo Jeta, toteż me problemy z precyzyjnym manewrowoniem, w atekcie czego zalicza berany w przerośniętych przedetawicieli flory, a małpe Fiki-Miki (zrasztą jak wszystkia kraatury) często blakuja eię pomiędzy krzakemi, co wygląda tak, jakby kręcita ciacho na oczach świadków - ot, ochrzaniony został tu makeymainie algorytm odpowiedzialny ze kolizje obiektów



Nawat nie próbuję być wyrozumiały. Dzieciak z problememi ekumo, a co w tym wszystkim chodzi, e później co najwyżej opluje ne telewizor. Szmete, eyt, cienieretwo - czyli DINOSAUR. Strzeż się tej pozycji jak diebeł wody święconej, bo w przeciwnym rezie "utopiez keę", że hajl Lepiej rzuć okiem na recenzję RAYMAN 2..

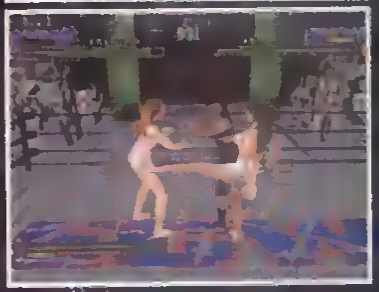
- Dzieci rosną szybciej wiosenną porą.
- Niemożliwe jest popełnienie samobójstwa przez wstrzymanie oddechu. Mit o wojownikach ninja pada na ryj.
- Drugie imię Kaczora Donalda to Faustberry.

ECW ANARCHY RULZ



Pamiętacie ECW: HARDCORE REVOLUTION? Produkt okazał się niczym innym, jak zapodaną w innej otoczce kontynuacją WWF ATTITUDE. Po utracie licencji WWF na rzecz THQ, ACCLAIM, nie chcąc wypaść z rynku "wrestlingów z licencjami", sięgnęło niczym tonący po brzytwę - licencję zniszczonego ECW. Szybko więc wypuściło ECW: HARDCORE REVOLUTION - grę zapodaną na sprawdzonym engine'le i systemie walki. No, licencja licencją (białe białym, czarne czarnym, czerwone wrednym), nie powinno chodzić tylko o nazwiska, więc ACCLAIM przygotowywało się do pełnego wykorzystania możliwości nowej sfery walki. I miało uderzyć ostro z ECW: ANARCHY RULZ!

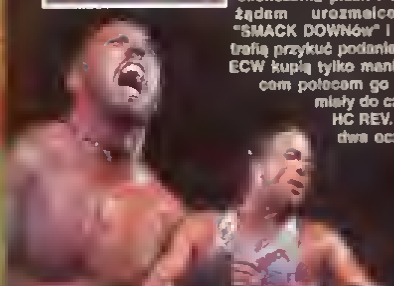
Od zapięcia widać, że przygotowano bardzo wiele. Po pierwsze - lista dostępnych wrestlerów rozrosła się do olbrzymich rozmiarów, znalazły się w niej dodatkowo, w stosunku do poprzednika, takie sławy, jak Dusty Rhodes, Sandman czy Masato Tanaka. Liczba trybów gry ogłupia chyba największego znawcę - w zależności od liczby graczy (możliwy Cooperative, i to nie jeden!) dostępne są takie cuda, jak Street Fight, Dumpster Match, Table Match, Brimstone Match, Backlot Brawl, Iron Man Match, 2 of 3 Victories, Hate Match, 8 Man Tag itd. itp. Oczywiście tylko się cieszyć - jeżeli się w tym nie pogubisz i będziesz wiedział, o co w każdym chodzi, radość napompuje Ci koniec pleców. Oczywiście licencja świetnie wyraża się tu w swych trademarkach - jest np. możliwość walki na ringu otoczonym drutem kolczastym (zostają piękne, krwawe pręgi na plecach), czy ustawienie modyfikatora wygranej na First Blood - wygrywasz, gdy przeciwnik puści farbę, niekoniecznie z nosa. Główne tryby - Pay-Per-View (tworzenia własnego widowiska - ustalenie wyglądu miejsca walki, kolejnych typów meczy itd.) oraz Create Wrestler (konstruowania nowego zawodnika) rozrosły się do rozmiarów, którym wszelkie inne tytuły mogą jedynie pozazdrościć. Także i tryb kariery jest najlepszym spośród dostępnych we wrestlingach.



Dobrze zrealizowano też stronę dźwiękową gry. Komentator - pierwsza klasa: zatrudniono znanego Joela Gertnera, który z zadania wywiązał się znakomicie, dając grze najlepszą oprawę komentatorską na rynku wrestlingów (uczyć się, panowie z konkurencji - szczególnie THQ!!!). Do tego jeszcze dochodzą wrestlerzy, dający czadu za swoją strony. Grafika - po staremu, choć jest nieco bardziej dynamicznej, a i zawodnicy troszkę jakby dokładniej wykonani, których zachwycające płynnością ruchy wynikają z doskonałej mocji Motion Caputre.

Na razie same "ochy" i "achy", gadanie w superlatywach. Ale tak nie będzie do końca, i nie mam zamiaru kończyć recenzji stwierdzeniem "najlepszy wrestling". Dlaczego? Bo po prostu mam dość sprzedawania tej samej zawartości pod różną postacią. Płacić po raz czwarty za niemalże tę samą grę? Tak, tak - gra się niemalże dokładnie tak samo, jak dotychczas. I powiem szczerze, że ten wspaniały system zapodany w WWF WARZONE już mi się całkowicie przejadł, a producenci jakoś nie wykombinowali, jakby tutaj kombatanta na dłużej do ekranu przykuć. Grz jest niezła, ale szczerze powiem - nie włączę jej już ani razu po skończeniu pisanie tej recenzji. Ja żądam urozmaicenia, więcej "SMACK DOWNów" i MAYHEMów - pozycji, które potrafią przykuć podaniem tematu w nowej formie! Tego ECW kupią tylko maniacy. Oczywiście z czystym sercem polecam go osobom, które do tej pory nie miały do czynienia z WARZONE/ATTITUDE/HC REV. - niech sobie dodadzą do oceny dwa oczka.

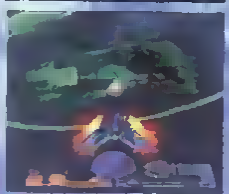
Osobiście mam już dość tych wrestligów. Dla mnie to już piąta woda po kisielu, może maniacy odnajdą coś dla siebie.



"Star Trek" pierwszy raz zagościł na PSX'ie i nawet niezle mu to wyszło, ale czy zasłużył na krakersa? Paczkę dropsów? Wiadro mleka? A skąd niby ja mam to wiedzieć, ghe, ghe! Czy ja się na tym znam?!

Szczerze powiedziawszy, nigdy jakoś szczególnie nie przepadałem za serialem "Star Trek", a kolesia z dokiejoną na czole plasteliną raczej mnie śmieszył, niż fascynował (myślałem - co to za debile!). Zastanowił mnie tylko ten typ ze spiczastymi uszami (kim był jego rodzice? Wiewiórami?!) oraz koło noszący coś, co można nazwać skrzyżowaniem gogli narciarskich z maską spawacza (pasowałoby to "coś" na imprezy techno). Z takim też nastawieniem podszedłem do świeżo wydanej na PSX'a gry, co to właśnie STAR TREK: INVASION się zowie i jeśli Cię to męczy, bo Ty wielbisz U.S.S Enterprise ponad wszystko, to sorry, ale możesz kupić sobie balonik i go nadmuchać...

Czymże jest ów tytuł? Grą taneczną? Symulatorem polerowania łysiny kapitana Picarda? Wyścigami łazika? A w życiu! Pewnie nigdy być nie zgodzi, ale STAR TREK: INVASION to kosmiczna strzelanina - taka na wzór COLONY WARS... Same fabuły wydają się być dość zagmatwane, wielowątkowe, a do tego opracowane w profesjonalny sposób - wszak stoją za nią ludzie odpowiedzialni za serial. Wszystko wprawdzie zaczyna się od tajemniczego uszkodzenia kosmicznej sondy, ale wystarczy kilka misji, aby niczym gorzała na weselnym stole zaczęli pojawiać się kolejni, znani z filmów opryszkowie. Można się z tego cieszyć, albo i nie - zależnie od preferencji:).

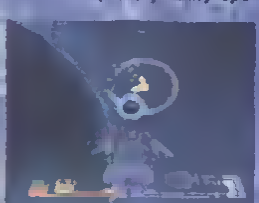


URUCHAMIAM NARZĄD "OCZNY"

Graficznie, co tu kryć, ST: INVASION nie jest wprawdzie tak zaawansowany jak konkurencyjna COLONY WARS 3, ale mimo to mile łechce narząd wzroku. Moje oczy czuły się zadowolone, oglądając kosmiczne batalie. Sam ja o to pytałem... Przede wszystkim trzeba zaznaczyć, że tekstury są bardzo wyraźne, porządnie nałożone na obiekty 3D, a kolorystyka ostra, dobrana tak, aby wszystko było dobrze widać, nic niepotrzebnie się nie gubiło na czarnym tle kosmosu. Do tego oczywiście dochodzą przeróżne efekty świetlne, rozbłyski, co w takiej pozycji rozumie się "samo przez się". Zmartwię Cię jednak nieco, ale pod tym względem seria od PSYGNOSIS, a w szczególności jej trzecia część, wiedzie prym i jest tak daleko, że ST: INVASION może tylko wąchać smród ich spalin. Jeśli tam można było mówić o naprawdę efektownych, złożonych eksplozjach, to tu jest jakoś cicho pitu-pitu. Fakt, ogień buchający z uszkodzonych myśliwców nawet ładnie prezentuje się na mrocznym tle galaktyk, choć inna to sprawa, że w ogóle pozbawiona jest to sensu. Jak bowiem coś może się palić w próżni, przy całkowitym braku powietrza?! No, ale cóż - czego się nie robi, by podjarać nieco Gracza...

PALCE AKTYWNE - PEŁNA GOTOWOŚĆ

Sterowanie, choć wymaga krótkiego treningu, później sprawuje się wyśmienicie i nie nastręcza większych problemów. Trzeba się nieco przystosować, bo wierz mi - przeróżnych taserów, rakiet, wiązek energetycznych czy jeszcze innych dopalaczy jest tu naprawdę sporo i sprawne ich aktywowanie w wirze walki nie od razu wchodzi w krew. A kiedy trzeba transportować jakiś ładunek, kogoś gonić, bądź ochraniać, słuchać jednocześnie niezbyt rozgarniętych skrzydłowych, a i z bazy komunikaty odbierać, to już zupełnie nie ma czasu, by pa-

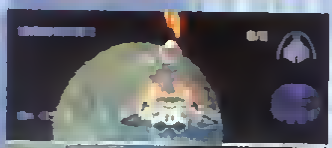


MOJE TRZY GROSZE

Jeśli podobało Ci się pierwsze "Star Treki" (ten filmu - zawiedziesz się. Choć komiks pamiętam z dzieciństwa Star Treka się zjadło dziarsko - tak w grze nawet lek się oddało. Chciałoby się wiązanej akcji, ale jest kaszo - jowo myślowa wchodzą w gry. Poza tym, porównując do COLONY WARS - ten tytuł jest niekarwiza. Ciężko oprzeć grafice - na i oryginalne głosy aktorów, których użyczyli za drobną opłatą: (a faktycznie COLONY WARS polecam, bowiem "Star Trake" - absolutnie nie.

HBV

★★★★★★★★☆☆☆



trzeć na pada. No, nic na poradzę - lajkt, chipsy czy lekkie musisz na chwilę odstawić w kąt, co by mieć obie ręce wolne.

MÓZG WŁĄCZONY... CHYBA...

Klimacik gra ma całkiem udany, przynajmniej patrząc przez pry-zmat mojej skromnej osoby, któm traktuje to wszystko jak zwykłą, kosmiczną rozpierdziawkę (za fanów Star Treka niestety nie mogę się wypowiadać, choć bardzo bym chciał). Dalsze misje niosą ze sobą sporo wrażeń, choć nie zakładaj, że każdej sobotniej nocy zaciągnię Ci piwko wypite ze znajomymi w jakimś dobrym klubie... Przez ekran przewalą Ci się wielkie statki transportowe, niszczyciele, szybkie i zwinne szturmowce, tudzież wielkie bazy-satelity. Każdy jakoś się tam kosmicznie nazywa, ma pewnie swą długą historię, ale PSX EXTREME to nie miejsce, zaś chwila obecna nie stanowi takiego czasu, aby wszystko to opisywać:) Wiedz jedno, że naoglądasz się sporo przeróżnych statków, a nawet dane Ci będzie wlatywać w bebechy tych większych, bardziej wypasionych.

Zastanawiam się, tak siadząc i nic nie robiąc, czy Ty w ogóle masz jeszcze jakichś kumpli... Tyle razy już się spotkaliśmy i tyle razy sugerowałem Ci, abyś

znalazł jakiegoś frajera do bicia. Czy ktoś więc tam u Ciebie jeszcze został, co był zaprosził go do Deathmatchu w ST: INVASION? Tak się akurat składa, że pozycja ta została wyposażona w Split Screen, co dodało jej tylko pikanterii. Bo powiedzmy sobie szczerze - nic ma jak przemazyć prawdziwe, żywe mięsko, nie sądzisz? A z tępymi konsolowymi pomyleńcami na pohybel!

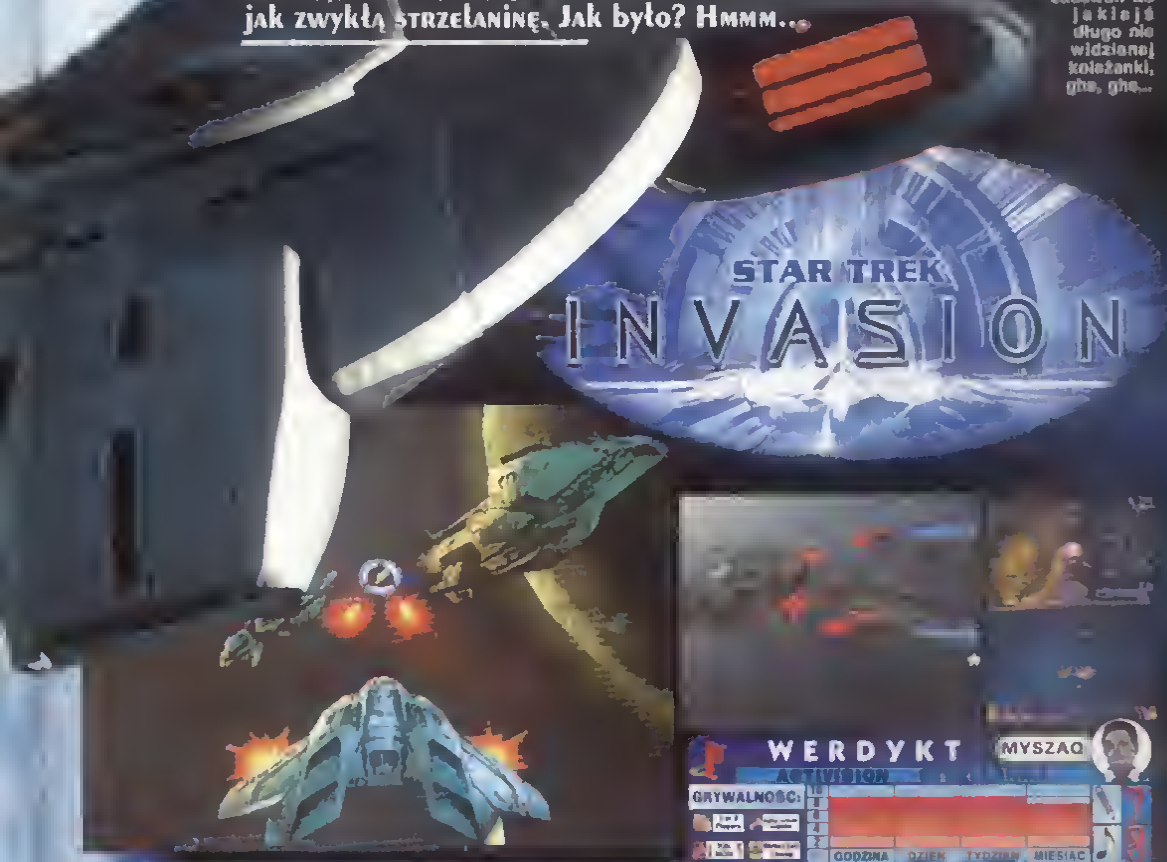
URUCHAMIAM NARZĄD "USZNY"

ST: INVASION wciąga w swą kosmiczną batalię, za co ręczę czym tam sobie chcesz. Spora w tym zasługa pięknej i profesjonalnie nagranej muzyki. Pełno dynamiki, pompatyczne kawałki sprzyjając dzikim rykom podczas ataków na kolejne frachtowce wrogów. Symfoniczne utwory uzupełniano hukiem eksplozji i komentarzami Twoich skrzydłowych to właśnie to, czego potrzeba, by zmobilizować Gracza. Jeśli jednak i to by nie wystarczyło, gdyż np. oporny z Ciebie zawodnik, to wiedz, że przemówią do Ciebie chłopaki z załogi U.S.S Enterprise, a ich chyba nie olejesz, co?

NARZĄD ROZRODCZY GOTOWY... EEE...

Największą bolączką STAR TREK: INVASION jest fakt, że tytuł ten po prostu nie wnosi do gatunku nic nowego. Gra się przyjemnie, a i owszem. Misje na czas stresują, rajcując jednocześnie (perwersyjna przyjemność), ale co ponadto? Niestety niewiele, czego nie mogę poczytać za plus:). Pozycja own więc jest dobra, nie z pewnością nie dojdzie do tego, że przez nią nie będziesz mógł w nocy spać. Lepiej zadzwoń do jakiejś długo nie widzianej koleżanki, ghe, ghe...

Łysol i jego pomyleni podwładni, czyli serial "Star Trek" - to nie moje klimaty, bo ani tu krwi sporo, ani rozbieranych scen nie widać, ani nie wiadomo kiedy się śmiać;), toteż pozycję tę potraktowałem jak zwykłą strzelaninę. Jak było? Hmmm...



W Denii należy płacić bonusowy podatek od używania tylnego siedzenia w samochodzie (np. do przewożenia pasażerów).

Lipiec jest jedynym miesiącem na Grenlandii, kiedy to średnia temperatura wynosi powyżej zera stopni Celsjusza.

Sydney 2000

TM ©

Wrzesień nastał moi mili, co dla większości z Was oznacza pewnikiem powrót do szkoły i kolejna zmagania z nauczycielami - całym tym nieregularnowanym ciałem pedagogicznym, po dziś dzień nie rozumiejącym, że nie można się uczyć w sytuacji, kiedy dobre pozycje atakują PSX'e, a i "olimpiada" w Sydney właśnie ruszyła. Szajba na punkcie tej ostatniej przeszła zresztą moje najśmielsze przewidywania, dość powiedzieć, że na miesiąc przed zawodami przetransportowano samolotami do Australii konie (z trzema postojami), co by się dobrze zaaklimatyzowały i były w odpowiedniej formie, a całe operacje kosztowała - bagatelka - 15 milionów zielonych. Nie wiem, czy karmiono je złotym sianem, ale kogoś chyba nieźle w beret trzepnęło... Cóż, dzisiejsze olimpiady to znakomicie sprzedający się produkt, a co za tym idzie - kasa, kasa i jeszcze raz kasa (z czym zresztą nie kryją się już nawet sami organizatorzy). Dziwić więc nie może, że każdy chce sobie skubnąć choćby kawałeczek z olbrzymiego tortu. Jednym z "każdych" jest podupadający ostatnio EIDOS, mający nadzieję poprawić wskaźniki finansowe dzięki wydaniu pozycji o wszystko mówiącym tytule SYDNEY 2000.

A przyznać trzeba, że poprawić można, bo konkurencja na plejakowym rynku mizerna i właściwie liczy się tu tylko wydany kilka miesięcy temu tNT TNF 2000 - szpil dobry, ale nijak mający się do pamiętnych DECATHLONów z "komodorka", w które to zagrywały się swego czasu tysiące Graczy, napędzając przy okazji - z oczywistych względów:) - sprzedaż nowych kontrolerów. Zapodałem zatem płytkę z grą w paszczę mojego Pleja, naparzyłem się na dziesiątki tekstów o tym, że jest to jedyna oficjalna pozycja na rynku, po czym wylądowałem w menusach. I tu miłe niespodzianka - wreszcie ktoś poszedł po rozum do głowy i przygotował pokaźną liczbę rozgrywek. Pierwsza rzecz to Arcade, czyli typowy i dobrze znany tryb "na punkty" (im lepszy wynik w danej dyscyplinie, tym więcej punktów, które później są sumowane), dalej multiplayerowy Head To Head (do ośmiu Graczy walczy między sobą w wybranych konkurencjach) oraz całkiem niezle przygotowana praktyka, tu nazwana Coaching, pozwalająca na proste zapoznanie się z zasadami. Choć tak na dobrą sprawę, z czym tu się zapoznawać - zasady są proste niczym polski rolnik - jak zawsze dwa przyciski, w która naparzać należy naprzemian z odpowiednią szybkością, co dla wszystkich Mastarów jest chlebem powszednim. Do tego dochodzi trzeci klawisz akcji, którego zastosowanie zmienia się w zależności od danej dyscypliny. To jednak nie wszystko - na koniec celowo zostawiłem sobie główny i priorytetowy tryb Olympic, który jest asancją całej gry i w dużej mierze rzutuja na ocenie. Rzecz w tym, iż po wybraniu narodowości naszego zawodnika (jest Polska!), nie od razu będziesz mógł przystąpić do rywalizacji z najlepszymi. Co to, to nie - od tego jest Arcade. A jeśli chcesz powalczyć o olimpijskie medale, czeka Cię wcześniej mnóstwo pracy i treningu. Tak, tak - treningu!

Każda z dyscyplin poprzedzona jest bowiem trzema różnymi ćwiczeniami, poprawiającymi siłę, koordynację czy też akcentację naszego zawodnika. I muszę przyznać, że świetny pomysł mieli tutaj autorzy, bo ćwiczeń jest sporo (większość dyscyplin ma swoje własne), a sposób ich wykonywania dostarcza nie mniejszych emocji niż zmagania na olimpijskich arenach. Po odpowiednim wytrenowaniu pozostaje tylko [illegible] przeciwników w odpowiednich kwalifikacjach i dopiero wtedy można wziąć udział w [illegible]m turnieju.

- W przeciągu 10 minut huragan wytwarza więcej energii niż ta, która powstałaby po odpaleniu wszystkich radarów nuklearnych na Ziemi.
- Zapalniczka powstała przed zapałkami.
- Język jest najostrzejszym mięsniem w ludzkim ciele.

ju. Z pozoru wydaje się to banalne, ale szybko zorientujesz się, że czynność taka to rzecz niezwykle pracochłonna, zważywszy na fakt, że konkurencji, które musisz zaliczyć, jest aż dwanaście.

Nasza ekipa wystawiona na igrzyska w Sydney sięga prawie dwustu osób, ale ile medali przywiezie - nie wie nikt. Dla pewności zainwestuj zatem w SYDNEY 2000 i wywalcz dla Polski komplet złotych krążków...

No właśnie - "ść" czy może "tylka"? Mamy tu bieg na setkę, 110m p/p, rzut młotem i oszczepem, trójskok, skoki wzwyż i do wody, pływanie (100m), ciężary, rowerowy sprint, kajakarstwo górskie oraz strzelanie do talerzy (hehe, pamiętacie jak zdobyliśmy w tym srebro w Atlancie?). Szczególnie interesujące są dwie ostatnie, w których naparzanie w przyciski nie jest konieczne, za co bijem pokłony programistom, kiedy ociekając potem i z językiem u podłogi mogłem chwilowo "odpocząć". Ale wyraźnie wyczuwa się brak skoku o tyczce, w dal, czy choćby biegu na 400 metrów...

Co się tyczy oprawy A/V, to rzeknę tylko, iż jest "takaj", aczkolwiek czasem szwankują tekstury nałożone na zawodników, a lepsze wrażenie, mimo wszystko, zrobił na mnie INT TNF 2000. Dźwięk jest bez zastrzeżeń, a główne pochwały należą się za umiejętnie wytworzoną tu olimpijaką otoczkę, która znacząco potęguje klimat i doskonale pozwala na wczucie się w świat igrzysk i mam nadzieję, że Mazurka Dąbrowskiego wysłucham podczas tegorocznych relacji w TV co najmniej tyla razy, ca w przypadku SYDNEY 2000. .

Surf Riders

Zauważyłeś...? Ponoć PSX odchodzi w cień, a jednak wciąż pojawiają się na niego nowe gatunki gier... W tym miesiącu, po symulatorze BMX'a, światło dzienne ujrzał symulator surfingowej dechy. To dość zastanawiające, ale na konkurencyjne maszyny developerzy jakby z mniejszej chęcią wcielają swoje nowatorskie pomysły w życie. Fakt, nie zawsze wszystko im wychodzi, ale przynajmniej próbują... Dobrze więc, że wydali SURF RIDERS, szkoda tylko, że nie da się w to grać.

Na początku był chaos... W przypadku SURF RIDERS na początku jest całkiem niezłe, digitalizowane intro, w którym chłopaki mierzą się z falami rozmaitymi jak, nie przymierzając, ceny paliwa u nas. Niestety dalej jest już tylko rozpacz... Głupawym wykrzyknikiem mordy mogę tylko pominąć menu, w którym każde z poszczególnych opcji musi się najpierw doładować (stosowny napis "Loading" pojawia się np. podczas próby wejścia w ustawienia klawiszy), a za jego wykonanie odpowiedzialny jest chyba sztab typu "Już lat 3 i pudełko kolorowych kredek). Tragedia. Nie inaczej jest z samą rozgrywką, która wyzbyta jakiejkolwiek niemal rajcowności, zupełnie nie trafia do Gracza. Sterowanie, choć nieco podobne do recenzowanego w tym numerze SURFOIDA (na początku, żeby na dłoco, trzeba nabrać odpowiedniej prędkości, później wstać i zacząć powoli atakować falę - niestety w normalny sposób - nie o mini-deseo, zakładanej na analogowy gałki pada, autorzy gry nie wspominają), to jednak jest już przyzwoicie skopane i jeśli prawdziwi zapaleńcy wyczeszą na morskich głębiach jakieś konkurencyjne triki. Przykro mi, ale dynamiki i swobody prawdziwego surfowania tu nie zdradzisz.

O oprawie nie warto wspominać, bo chyba amatorzy na Yarooze robią lepszą grafę. Woda i fale to śmiech na sali i gdyby w rzeczywistości tak wyglądało morze, to... chyba nikt by się w nim nie kąpał z obawy o uderzenie głową w jakiś kant. Do tego nasz zawodnik to jakaś patrakata zlepka kilku poligonów, a nie blond laska ociekająca wodą czy pewny siebie poker. No i ta muza - ludzie, to są zawody surfingowe czy międzynarodowy konkurs emerytów na najdłuższą arelację? Jednym słowem... pomysł może i był ekstra, ale cała reszta twórcom SURF RIDERS niezbyt wyszła. Trzymaj się z daleka.

Seks i erotyka w grach wideo

czyli tyłek i 'zderzaki' panny Lary C.

Seks jest tematem tak chodliwym, że wdarł się przebojem do wszystkich gałęzi rozrywki. Wprost nie do zaakceptowania wydaje się pomysł stworzenia "dobrego filmu", w którym zabrakłoby jeśli nie "mocnych", to chociaż "lekko rozhisteryzowanych" scen, zaś wątek miłosny to patent obligatoryjny. Wyobrażasz sobie przygody zabójczo przystojnego 007, który w filmie nie uprawiałby jakiejś seks-bumby? Absolutnie nie - odpowiem za Ciebie. Nawet w kultowym obrazie "Maclerz" niewytrzeźwiałe nakreślono wątek miłosny. Żyjemy w kraju, w którym Kościołowi wydaje się, iż ma coś do powiedzenia. Księża próbują wywrzeć presję na swych owieczkach, które po "wysłuchaniu" (zniewoleniu...) kazania wracają do swych ciepłych gniazdek i "czynią małżeńską powinność", sprawiając tym samym wrażenie pokornych, bogobojnych i uznających wstrzemięźliwość. Tyle tytułem dygresji, generalnie mam na myśli to, iż w na bardziej rozwiniętych krajach nikomu nie jest obcy przemysł - nie bójmy się tego określenia - pornograficzny. Wielka machina toczy się do przodu: prasa, filmy wideo, gadżety, seks na ulicach i w zalegalizowanych przybytkach, "podziemie", czy nawet kilpy omiatane w komercyjnych stacjach muzycznych (pamiętacie Madonnę za dawnych czasów...?; wszak wiele "gwiazd" branży muzycznej zrobiło karierę biustem (np. Samantha Fox - ona kiedyś, teraz - Britney Spears;) - bledoczyszko śpiewać nie potrafi, to i nadrabiać jakoś musi). Ale, o czym mam zamiar prawić w tym tekście, seks i erotyka wdarły się także do przemysłu komputerowego. I to na dobre. Tak "na poważnie" wszystko zaczęło się prawdopodobnie od głównego bohatera gry pt. Larry (Ami, PieC) - starego podrywacza nie stroniącego od ostrych zielonych.

Producenci gier nastawiający się na nasycone seksualnie pozycje zakładają (biorąc pod uwagę wszystkie platformy), iż przeciętny Gracz ma ok. 15 lat i w związku za swoim hobby (wyalienowanie itd.) oraz "trudnym wiekiem" ma problemy w nawiązywaniu kontaktów osobistych itd. Oczywiście rynek PSX zaprzecza tej tezie (średnia wieku użytkowników PlayStation wynosi ok. 20 lat!!!), jednak fakt jest faktem. Pytają zatem atrakcyjną lankę w okropne tarapaty, budują wokół zamieszanie jakąś fabułę, zaś Tobie dają w łapska kontroler. Razpatrując temat ogólnie, wydawać by się mogło, iż wystarczy stworzyć seksowną panienkę i zarzucić Motion Capture, aby zaliczyć komercyjny sukces. Jak jednak historia pokazała - to nie wystarczy. URBAN CHAOS, czy też nadchodząca bez silikonowych banialuk Pamela (VIP) potwierdzają moją tezę.

Wiele osób "z wielkiego świata" za zmaterializowane piękno uważa modelki, które jednak za żadne skarby świata nie mogą się wkomponować w rynek gier wideo. Bo i jak to pokazać na płaskie anorektyczki z wystającymi łokciami, które nawet nie kumają znaczenia terminu "kobiece atuty". Postać emanującą seksapilem można stworzyć na kilka sposobów. Najpopularniejszym z nich jest odpowiednie zlepienie poligonów, kolejnym - prowokująca postawa i zachowanie (Motion Capture i to sprawy). Lecz najtrafniej jest opowiedzieć historię, podczas której Gracz poznaje losy bohatera (niekoniecznie głównego), dzieli jego radości i smutki - to rzecz jak hak, to z kolei zbiera go na płacz. Ten motyw często towarzyszy grom RPG. Jako że nie znam się na tym gatunku, o wypowiedź poprosiłem redakcyjnego guru - Szara. Oto co ma do przekazania w tej kwestii: "W przypadku eRPeGów, o seksie mówić możemy w wielu aspektach. Po pierwsze, w oczy rzuca się omawianie wątków miłosnych - w niemal każdym role-playu głównemu bohaterowi towarzyszy przynajmniej jedna wpatrzona w niego laska, chociaż wszelkie flirty najczęściej rozwiewane są natychmiast przez cenzurę i do żadnych zbliżeń nie dochodzi (np. łapiąca się do Squalla Elnea osiągnęła tylko jedno wskoczenie gościowi na kolana i pocałunek w limonkowym domku). W niektórych przypadkach zanosi się wprawdzie na konkrety, lecz i tutaj na wszystko opada czarna kurtyna ściemnienia (np. w WILD ARMS 2 powrót Ashleya z zalotników w ramiona wybranki), w STAR OCEAN. TSS "rozmowa" pomiędzy Claudem i Rena pod drzewem w lesie parzącym rulez laboratorium na Nede i scenka na plaży przed ostatnią bitwą, lub w drugim SUIKODENie pewnego rodzaju "poświęcenie" Riny podczas przekraczania górskiego przejścia wiodącego do Kyaro). Ewenementem wydawać się może sławny XENOGEARS, lecz w wypadku tej gry mówić możemy bardziej o napięciu, niż seksizmie (chociaż końcowe demko rządzi - szkoda tylko, że tak mało widać). Są jednak gierki, w których motyw

Zygmunt Freud z pewnością szamałby na PlayStation!

seksu stanowi tło esencję, chociaż oczywiście żadnych konkretnych "kawałków" dopatrzyć się w nich nie można. Mówię to przede wszystkim o AZURE DREAMS i THOUSAND ARMS - zwłaszcza w drugim tytule mamy do czynienia z podrywaniem lasek na skalę globalną. Momentami aż głupio czasem obejmują joypada!". Ot, cała filozofia - SONY nie pozwala na szerzenie erotyki (nie wspominając o pornografii) w produkcjach przeznaczonych dla PSX, niewidzialna ręka cenzury macha jak się patrzy, z tyłu czego niezadowolone po uszy jednostki (producenci tych dziwi mnie przede wszystkim w typowo japońskich produkcjach, bo wiadomo, iż w Japonii przemysł erotyczny jest bardzo powszechny (choć w dziwnym ujęciu:)). Temat podłapały niektóre grupy underground'owe, przywódkowo posiadające stosowne zestawy do tworzenia "gier" na PSX, łatając w ten sposób lukę rynkową) zaspokajając tym samym żądnych mocnych emocji użytkowników systemu. Początkowo Rosjanie wypuścili na rynek filmy, po prostu pornosy, zrzucone po płytę "na chama", aby na drodze ewolucji dojść do interaktywnych programów ("w których Tania gawarit"), czy nawet "Strip Pokera".

Developerzy dają upust swojej fantazji i prześciągają się w pomysłach, jak do swojego produktu przekonać Graczy. Czasami powstają z tego gry "no się" - np. SPICE WORLD; Victoria występująca w jakiejś halce (o, przebaczcie! Pewnikiem to jakaś wyszukana kreacja za dziesiątki tysięcy złotowych:). Najbardziej znaną postacią z gier wideo jest bez wątpienia Lara Croft: jędrna buzia, słuszny wzrost, krągłe biodra) idealne pośladki, długie nogi - po samą szyję, zadbane włosy, no i ten biust - jak na oko rozmiar 75 D!!! Wokół niej istnieje kult. Co ciekawe, gry wideo, nie wiedzieć czemu, z założenia kierowane są do mężczyzn, obiektem czego jest zawsze kreowania tryskających seksem charakterów męskich. Owszem, można powiedzieć, iż Solid Snake (METAL GEAR SOLID) oraz Logan (SYPHON FILTER) mają "laja" większe niż byk, nie mówiąc nie są oni, i podobni im herosi, przedstawiani w relacji amantów, podrywaczy, czy też jako Casanova. Jednakże niejaki Kurt - bohater MDK - wcielony w nierzywko obcisły, opływowy uniform może przypaść gustu, zupełnie jak Bruce Willis w APOCALYPSE, piękne ogolony, tytułowy Hercules, ew. bohaterowie HOGS OF WAR, pełen uroku osobistego sir Dan Fortesque lub przeraźliwie prężący torz, zabijająco grzystojny "rzeźnik" (Butcher) z READY2RUMBLE:). Wertując w swej pustej makówie tytuły gier na PSX doszedłem do wniosku, iż tancerzy są w pewnym sensie poszkodowani. Dlaczego? Otóż bwia część "wirtualnych lasek" to absolutnie odjechane baby. Kobiety mogą przebierać, smakowitą pożywkę selekcjonować. Wszak o gustach dyskutować nie wypada, nie prawdą jest, iż jeśli kobieta lubi np. modeli poczciwego zbira, na twarzy którego pierwiastek chamstwa odgrywa ważną rolę - odpowiednim dla niej kandydatem wydaje się być Tanner z DRIVERa, sławny Duke Nukem, czy też mnóstwo wrestlerzy. Typowa łajza - proszę bardzo: Klaymen (SKULMONKEYS), nieokiełznany dzikus - Tarzan, absolutnie dominujący sado-maso - Tormentor (THRILL KILL), ba! o jakże! Jeśli spojrzeć na to z innej strony, kobiety z zasady wzdychają na widok mężczyzn nie tyle choć trochę rozmemłowanych, po raczej przystojnych w szerokim tego pojęcia znaczeniu, dobrze zbudowanych i gustownie ubranych (bez chrzanienia - to, co człowiek ma "pod czaszkiem", wyciągnij z czasem, ja zaś mówię o "pierwszym wrażeniu").

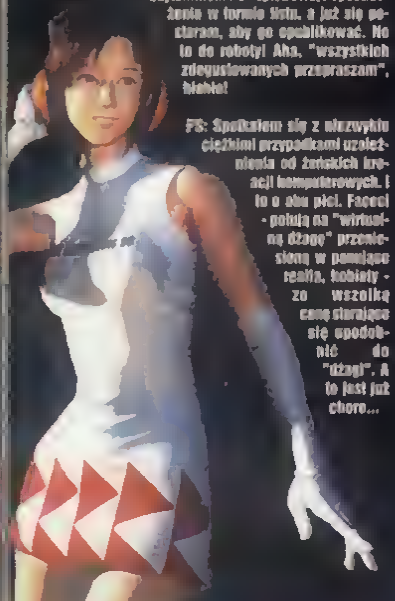
Niewątpliwie postacie wzbudzające pożądanie stanowią o atrakcyjności danego tytułu, toteż i nakręcają nam popyt. To, że biusty walczących zawodniczek w DEAD OR ALIVE łatają jak balony wypełniano wodą można uznać za przesadę, jednak właśnie dzięki "tym szczegółom" gra owa zapadła głęboko w mojej pamięci. Developerzy często uciekają się do tworzenia podobnie szokujących obrazów. B postaci patronującej serii RIDGE RACER (cz. I - IV) - niejakiej Reiko - nie zapomnę prawdopodobnie nigdy, gdyż mam ją wciąż przed oczami taką, jaką zapamiętałem z domu początkowego BR4. Zresztą patrzę na renderowane wizerunki tejże pani po prostu wzdycham głęboko... Czy pamiętasz jeszcze, co też takiego wyprawiał napalony Guz z meteorytą, co się Marlboro Andrada zowie (BTW: Playmate z marca '98), w domku kadcowym DEEP COVER GECKO (jak to no? - "hopi end"!:)? Czy nie ruszają Cię takie laseczki, jak to z PRIMAL IMAGE, Aya z PARASITE EVE, czy też Hana z FEAR EFFECT - ociekająca we wdzięki, "wbięta" w skórzane łachaszki, potrafiąca przyprawić o palpitacje serca? Czy Gono zostało wcielone do serii CB przypadkowo...? Generalnie można rzec, iż tworzone są wizerunki kobiet z temperamentem (np. wojowniczka Xena (XENA) - potrafiąca skręcić kark udami, zgon jak złodziej:); Lara C. (TR) - przysłaniająca ekran piersiami; Alana i Mace (FIGHTING FORCE) - niebezpieczne koleżeństwo), czy też bijące mocniej niż niejeden twardziel, rozwalone w barach i wąskie w talii, brr!!!) Gdyby w obecnych czasach żył Zygmunt Freud - gość kojarzący z seksem dosłownie wszystko, nawet pichcenie naleśników - z pewnością szarpałby na PlayStation! Developerzy czasami dorzucają tzw. "golizny" bonusowe, czy też w formie Tipsu. Myszaq w swoim tekście wspomniał o scence z MGS, w której Meryl zakosiła mundur zamroczonemu strażnikowi, zostawiając go "w stroju Adama". Jednak to nie koniec przekrętów ze strony tej ponętnej laski - pragnę Ci przypomnieć o możliwości obejrzenia tej w bieliźnie (w toalecie), jeśli dobrze wkręcić się pomiędzy reel-time'owymi scenkami:). Nie ma co, niezłe ziółko z tej Meryl.

Jedną z najbardziej znanych gier na PSX jest niewątpliwie TEKKEN 3. Dlaczegóż to w ogóle wspominam o tym tytule...? Choć po pierwszy rzut oka to pozycja (hm, no właśnie - dlaczego ja wlecznie piszę "pozycja"? Hłehle!) pozbawiona jest jakichkolwiek motywów erotycznych, jest to niezwykle złudne wrażenie. Otóż wystarczy obejrzeć kilka powtórek z akcji zakańczających walkę, aby, jeśli kamera odpowiednio się ustawi, ujrzeć bieliznę kilku lasek (w odpowiednich strojach). Niby nic - niewiosna, być może nawet nieświadomie zagrywka, a jednak... Z kolei jeśli ktoś wszystko kojarzy "z jednym",

FEAR EFFECT: RETRO HELIX

mogą uczepić się na niektóre rzeki. Nie bez winy są takie stwory Williams - Anna przypodziana jest w przeciwieństwie do całej "góry" podkreślającej jej krągłości, zaś Julia nie dość, że ubrana w dżinsy, obciętą zatnikę włączywszy, która takie nie kryje jej wdzięków, to na dodatek jedna z jej animacji po rozstrzygnięciu walki na korzyść może przyprawić o mdłości (gdy odwraca się tyłem do kamery i zmysłowo, prowokacyjnie kręci pośladkami). Jednak rekord świata w TK3 (jeśli nie w opisie w historii gier wideo) należy do Xiaoyu - jeśli uderzę się ustawić (płosami do pleców przeciwnika, odpowiednia odległość) i wykonać kombinację t, (+3+4 ("hokus"), to...

Zdaję sobie doskonale sprawę z faktu, iż temat jedynie "nasuwalem", przedstawiłem jedynie czubek góry lodowej, ale to właśnie leżało w moich zamiarach. Czy seks jest potrzebny w grach wideo....? A może tylko erotyka "soft"... Przy okazji - gdzie leży granica pomiędzy pornografią a erotyką (to jest pytanie retoryczne)...? Co można powiedzieć głęboko wierzącą babcią na ten temat...? Czy konsola PSX powinna zostać uraczona tytułami "ostrymi"...? Japończycy lubują się w szarpaniu w tandetne, kiczowate, ale hardcore'owe produkcje domowych programistów (PC), ciekawe się przy tym jak dzieci. Ale rynek PC to zupełnie inna bajka... Jeśli masz coś ciekawego do przekazania Czytelnikom PE - spisz swoje spostrzeżenia w formie listu, a już się postaram, aby go opublikować. No to do roboty! Aha, "wszystkich zdegustowanych przepraszam", blanka!



PS: Spotkałem się z niezwykle ciężkimi przypadkami uzależnienia od żeńskich kreacji komputerowych. I to o obu płci. Faceci - pokutują na "wirtualną dżagę" przeniesioną w powijające realia, kobiety - za wszelką cenę starające się upodobnić do "dżagi". A to jest już chore...

Wind-surfing uprawiam od ok. ostatnich lat i z każdym kolejnym rokiem na nowo odkrywam jaki to zajefajny sport. Polecam go wszystkim tym, którzy zakochali się w snowboardzie czy nartach - tu odnajdą podobną jazdę. Nikomu zaś nie polecam nowej gry na PS2 traktującej o samym surfingu, który z założenia powinien być jeszcze bardziej emocjonujący i dynamiczny niż pływanie na desce z żaglem. Niestety, nic z tego - to produkcja... A zresztą, przeczytaj dalej:).

Zacznijmy od tego, co dobre... No, słynie. Teraz przejdźmy do błędów programistów:). A tak poważnie, to z pewnością niezłym pomysłem było stworzenie gry, która przeniosłaby możliwość bezstresowego surfowania po wielkich falach mórz i oceanów na ekrany telewizorów Graczy. Wydawałoby się (przeczytaj ten akapit do końca), że mądrze coś wykombinował, aby na analogowe gałki nasadzić mini dechę surfingową - w ten sposób Twoje palce (wskazujący i środkowy) stają się nogami szalejącego na ekranie zawodnika. Odpowiednio zwiększając lub zmniejszając nacisk na którąś z krawędzi deski, tniesz pod falę lub też z nią spływasz. Uprzedzam jednak, że nie jest to wcale takie łatwe, jakby się zdawało (zupełnie jak z seksem, ghe, ghe...), zaś granie w normalny sposób raczej mija się z celem - trzeba znopatrzyć się w minideskę, bowiem w tym cały sens zabawy. Niestety po dłuższym obcowaniu z SURFROID, a konkretniej podczas wykonywania przeróżnych skoków i ewolucji (a o nie głównie podczas rozgrywki chodzi - zdobywasz punkty), wychodzą defekty i takiego sterowania, które po prostu trzeszy palca i w gruncie rzeczy nie jest na tyle wygodne, czy naturalne, na ile by się chciało.

Wykonaniem SURFROID nie zabiła, a raczej to samemu chciałoby się zabić programistów, designerów i ludzi, którzy wynajęli im pomieszczenia do pracy. Dość powiedzieć, że gdyby nie rozdzielczość, to grafika spokojnie pasowałaby do PSX'a... No i te kamery! Bardzo często głupieje, gubi zawodnika i w ogóle pokazuje "nie-wiadomo-co", co kompletnie uniemożliwia surfowanie. Powtórzy więc jeszcze raz - nie polecam tego tytułu nikomu, a to, że ukazał się on na PS2, to czysta profanacja. Jedno nowatorskie pomysłu warte jest [illegible]

PS2 WERDYKT MYSZAQ

GRYWALNOŚĆ: 1 2 3 4 5 6 PORTO

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY:
- ŚWIEŻY POMYSŁ
- NOWATORSKIE STEROWANIE

MINUSY:
- DEBILNA KAMERA
- GRAFIKA DO BANI
- TRUDNE STEROWANIE

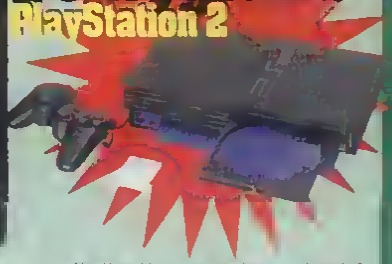
3

OCENY: KUJOT 3 STAR 2 MR. ŚCIERA 3 NOŚNIK: CD

GigaTest cz 2

Przed Wami druga część GIGA TESTU, na wyniki czekamy do 15 listopada (podkreślamy terapo). Zanim zaczniecie wypełniać, polecamy zaznajomić się z kilkoma sugestiami:
- 1 część GIGA TESTU należy przysłać do 1 listopada, a nie jak ktoś niespotrzebnie zinterpretował - wysłać od razu wszystkie 6 części
- nie stawiajcie zakreślających mazaków czy cienkopisów, które przebijają na drugą stronę
- nagroda będzie do odebrania w Redakcji, więc trzeba być przygotowanym na przyjazd do KATOWIC, bo inaczej nie da rady (kto chciałby dostać mazaka zamiast PS2?:)
- zwycięzcą konkursu będzie osoba, która odpowie prawidłowo na NAJWIĘKSZĄ ILOŚĆ PYTAŃ, niekoniecznie na wszystkie
- w przypadku, gdy znajdą się osoby o tej samej liczbie dobrych odpowiedzi, zorganizujemy "dogrywkę" (głupio by było przegrać PS2 na drodze losowania, no nie?)
- kto odpowie na wszystkie 360 pytań (prawdopodobnie tyle ich będzie), będzie miał dodatkową szansę na współpracę z naszym magazynem (bo to oznacza, że ma mały kompuder pod kopułą)
- pamiętajcie o dopisku na kopercie "GIGA TEST"

Do wygrania
PlayStation 2



W poprzedniej edycji zabrakło moich pytań o RPG (oczywiście), bo się nie zmieściły. Teraz pora na nadrobienie zaległości. [Star]

57. Jaką anomalię leczy w serii FINAL FANTASY przedmiot Soft?
- ☐ Silence
- ☐ Petrification
- ☐ Paralysis
- ☐ Confuse

58. Od czego zależy siła ostatecznej broni Barreta w FFVII?
- ☐ Od ilości HP
- ☐ Od ilości MP
- ☐ Od materii w slotach
- ☐ Od ilości zabitych wrogów

59. Jak nazywał się statek Baala w grze GRANDIA?
- ☐ Ragnarock
- ☐ Pandora
- ☐ Grandeur
- ☐ Vermilion

60. Którą z technik ataku posługiwał się Ernest ze STAR OCEAN: TSS?
- ☐ Cloud Dust
- ☐ Crescent Wave
- ☐ Spread Ray
- ☐ Ripper Blast

61. Podczas zakończenia którego z państw w SHADOWRUNNER może zostać zabity Bulmoli?
- ☐ Iscalio
- ☐ Norgard
- ☐ Caerleon
- ☐ Esgares

62. Jak nazywał się ostatni czar Rumu, który posiadał Jowy z SUIKODEN 2?
- ☐ Hungry Friend
- ☐ Final Judgement
- ☐ Piercing Death
- ☐ Black Shadow

63. Do kogo należy ten mech z XENOGEARS?
- ☐ Fei
- ☐ Citana
- ☐ Marli
- ☐ Billy'ego

64. Kto śpiewał słynną piosenkę miłosną z FFVIII?
- ☐ Utada Hikaru
- ☐ Megumi Hayashibara
- ☐ Ayumi Hamasaki
- ☐ Faye Wong

Teraz kolej na mnie, bo moje pytania się ostatnie zawieruszyły (jak ja sam zresztą :) [Mysza]

65. Bohater gry MGS, Solid Snake, pali:
- ☐ drewnianą fajkę
- ☐ plandy
- ☐ skręta
- ☐ papierosy

66. W SILENT HILL, w pełni budzie znajdowałeś:
- ☐ dwa wściekłe psy-zombie
- ☐ klucz do drzwi
- ☐ latarkę
- ☐ zakrwawiony "ringo"

67. Twórcy OMEGA BOOST nie byli nowicjuszami. Wypuścili na PSX'a wcześniej inny tytuł. Był to:
- ☐ ROGUE TRIP
- ☐ EINHANDER
- ☐ MOTORHEAD
- ☐ GRAN TURISMO

68. Do PlayStation nie można podłączyć:
- ☐ myszy
- ☐ trzepaczki
- ☐ bahaty
- ☐ perkusji

69. Wcielasz się w więźnia poddawanego neurotycznym eksperymentom, co jakiś czas musisz łykać różnokolorowe pigułki, robić sobie zastrzyki, aby nie zwariować... O jakiej grze jest mowa?
- ☐ CYBERNETIC EMPIRE
- ☐ ECHO NIGHT
- ☐ GALERIANS
- ☐ NIGHTMARE CREATURES 2

70. Który ze sportowców nie jest w ogóle związany z PlayStation?
- ☐ Tony Hawk
- ☐ Mat Hoffman
- ☐ Jeremy Mc Grath
- ☐ Leon Gray

71. Bohater gry KLONOA latał dzięki:
- ☐ czapeczce ze śmigłem
- ☐ wielkim uszom ("klaskał uszami")
- ☐ magicznym skrzydłom
- ☐ to bujda! Bohater tej gry kopał kamole, a nie latał!!!

Moje pytania nie są trudne, bo wymyślanie takich jest dosyć żmudne. Każdy Czytelnik poradzi sobie, wystarczy tylko pogrzebać w głowie. Trochę o sprzęcie, trochę o grach - bułeczka z masłem, żaden to strach. [Norby]

72. Który model PlayStation nie posiada portu PARALLEL?
- ☐ SCPH-7002
- ☐ SCPH-7502
- ☐ SCPH-9002
- ☐ SCPH-5502

73. Co to jest NET YAROZE?
- ☐ Oficjalny serwis internetowy firmy SONY poświęcony konsoli PlayStation
- ☐ Przystawka do PlayStation pozwalająca na dostęp do Internetu za pomocą konsoli
- ☐ Specjalny model konsoli pozwalający na podłączanie tej z komputerem i tworzenie prostych gier i programów na PlayStation
- ☐ Emulator konsoli pozwalający na wczytywanie gier z PlayStation na komputerze domowym

74. Który z podanych kontrolerów nie został nigdy wyprodukowany przez firmę NAMCO?
- ☐ JOGCON
- ☐ NEGCON
- ☐ REGCON
- ☐ GUNCON

75. Jaka była pierwsza gra obsługująca pistolet na PlayStation?
- ☐ TIME CRISIS
- ☐ HORNED OWL
- ☐ DIE HARD TRILOGY
- ☐ AREA 51

76. Kto tworzy duet komandosów w grze METAL SLUG?
- ☐ Heavy & Groovy
- ☐ Snake & Allen
- ☐ Marco & Tarma
- ☐ Levy & Borys

77. Pod jaką nazwą została wydana w Europie japońska gra INTELLIGENT QUBE?
- ☐ BLAST CHAMBER
- ☐ DEVIL DICE
- ☐ KURUSHI
- ☐ Q-BERT

78. Jaka firma software'owa została wykupiona przez SONY w 1993 roku?
- ☐ ATARI
- ☐ COMMODORE
- ☐ PSYGNOSIS
- ☐ NAMCO

79. W którym europejskim kraju oficjalna premiera PlayStation odbyła się tydzień wcześniej, niż w pozostałych?
- ☐ Francja
- ☐ Holandia
- ☐ Niemcy
- ☐ Wielka Brytania

Najtrudniejsze pytania odłożyłem sobie na ostatnią część BIGA TEST'u. Na razie same prościzny. [Mr.Ścisła]

80. Która z tych gier na PSX ukazała się najwcześniej?
- ☐ BLACK DAWN
- ☐ DIE HARD TRILOGY
- ☐ CYBER SPEED
- ☐ CRASH BANDICOOT

81. Która z tych gier nie obsługuje Multi-Tapa na PSX?
- ☐ CIRCUIT BREAKER
- ☐ DEVIL DICE
- ☐ RALLY CROSS
- ☐ VIGILANTE 8

82. Jakiego zadania nie było w DIE HARD TRILOGY?
- ☐ strzelanina na lotnisku
- ☐ latanie śmigłowcem
- ☐ jazda samochodem po mieście
- ☐ bieganie po wieżowcu

83. Z jakiej gry pochodzi to zdjęcie?
- ☐ MECHWARRIOR 2
- ☐ OMEGA BOOST
- ☐ KRAZY IVAN
- ☐ ARMORED CORE

84. W jakiej grze traktującej o skateboardingu zaliczamy "technical fines"?
- ☐ TONY HAWK'S SKATEBOARDING
- ☐ THRASHER: SKATE & DESTROY
- ☐ GRIND SESSION
- ☐ STREET SKATER 2

85. Która z tych firm nie ma w swoim dorobku tonisa ziemnego na PSX?
- ☐ EA
- ☐ UBI SOFT
- ☐ GREMLIN
- ☐ NAMCO

86. Która z tych gier nie została wydana przez PSYGNOSIS?
- ☐ Alien Trilogy
- ☐ Overboard
- ☐ Krazy Ivan
- ☐ G-Police

87. W SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO występują postacie z:
- ☐ STREET FIGHTER I DARKSTALKERS
- ☐ STREET FIGHTER I X-MEN
- ☐ STREET FIGHTER, DARKSTALKERS I X-MEN
- ☐ tylko ze STREET FIGHTER

88. Jaki jest tytuł tej gry?
- ☐ METAL SLUG
- ☐ RAPID RELOAD
- ☐ STRIDER 2
- ☐ CASTLEVANIA

89. Która gra to nie pasuje?
- ☐ TENKA
- ☐ ONE
- ☐ DEFCON 5
- ☐ EPIDEMIC

90. Ile gier z serii TEST DRIVE pojawiło się do tej pory na PSX?
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5
- ☐ 6

91. Która z tych gier powstała z myślą o PlayStation i nie jest konwersją z innej platformy?
- ☐ MAGIC CARPET
- ☐ RAYMAN
- ☐ MYST
- ☐ DISRUPTOR

Pytania banalne, bułka z masłem, łatwizna, "kajno problemo"...:). [Kujot]

92. Jak dopełnił żywota wilkołak ze SKULLMONKEYS (fotka poniżej):
- ☐ został zeżarty przez zieloną łasicę
- ☐ został przecięty na pół nożyczkami
- ☐ udławił się widelcem
- ☐ gość wciąż żyje (i ma się dobrze:)

93. Ile trafień zadaje "Tiger Blow" Sagata w STREET FIGHTER ALPHA3, wykonany w ASM, z High Punchem?
- ☐ 4
- ☐ 6
- ☐ 8
- ☐ 7

Wyrywajcie, wypełniajcie, wysyłajcie i wygrywajcie

94. Ile CZĘŚCI gry R-TYPE pojawiło się na PlayStation?
- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4

95. Który z kapel nie znalazła się na soundtracku w grze TONY HAWK'S SKATEBOARDING?
- ☐ Dead Kennedy's
- ☐ Primus
- ☐ Minor Threat
- ☐ Suicidal Tendencies

96. Czym steruje się w grze IN THE HUNT?
- ☐ statkiem kosmicznym
- ☐ komandosem
- ☐ łodzią podwodną
- ☐ kroczącym mechem

Gamera zadaje pytania. Nie będzie łatwo, o! nie. Zaczynamy.

97. Po skończonej misji w kosmosie i zabiciu bossa w DUKE NUKEM 3D pojawie się filmik, w którym Duke:
- ☐ dobije bossa
- ☐ odlatuje do Ziemi
- ☐ kopie w głowę bossa, przez co ta wylatuje w kosmos
- ☐ urywa bossowi łeb i robi "kaka" do jego karku

98. W trzeciej części przygód Lary, po zaliczeniu odpowiedniej ilości sekretów odkrywa się dodatkowy poziom. W której części świata mamy przyjemność go zaliczyć?
- ☐ w Londynie
- ☐ w Egipcie
- ☐ w Nevadzie
- ☐ w Wenecji

99. W MEDAL OF HONOR, podczas wczytywanie gry przed każdą misją, pojawie się plakat stojącego żołnierza z napisem nad jego głową. Jaki to tekst?
- ☐ Mission!
- ☐ On to Victory!
- ☐ Loading!
- ☐ ołc nie jest napisane

100. Bomko początkowe w ALIEN TRILOGY pasuje do scenariusza jednej z części "Obcego". O którą część chodzi?
- ☐ pierwszą
- ☐ drugą
- ☐ z trzecią
- ☐ z czwartą

101. Jak nazywała się japońska, pierwsza część znanego "symulatora" firmy NAMCO?
- ☐ Air Combat
- ☐ Ace Combat
- ☐ Ace Combat Electrosphere
- ☐ Agile Warrior

102. Którego miasta nie mamy okazji "zwiedzać" w grze DRIVER?
- ☐ Miami
- ☐ New York
- ☐ San Francisco
- ☐ Chicago

103. Który kierowca zasiadł w bolidzie Jordana w F1 '97? (nie przesadzasz? Mr.Ś)
- ☐ J. Alesi
- ☐ D. Hill
- ☐ R. Schumacher
- ☐ H. H. Frentzen

104. Jaką sprawność dostaje się po zabiciu pierwszego bossa w grze LEGACY OF KAIN: SOUL HEAVER?
- ☐ wspinanie po ścianach
- ☐ latanie
- ☐ przechodzenie przez kraty
- ☐ pływanie

Pierdzący Oszołom się nie wysilił, bo nie się ołc chciało. [HIV]

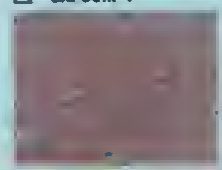
105. "4 ramki" (NTSC) to:
- ☐ 240 FPS-ów
- ☐ 60 FPS-ów
- ☐ 15 FPS-ów
- ☐ 30 FPS-ów

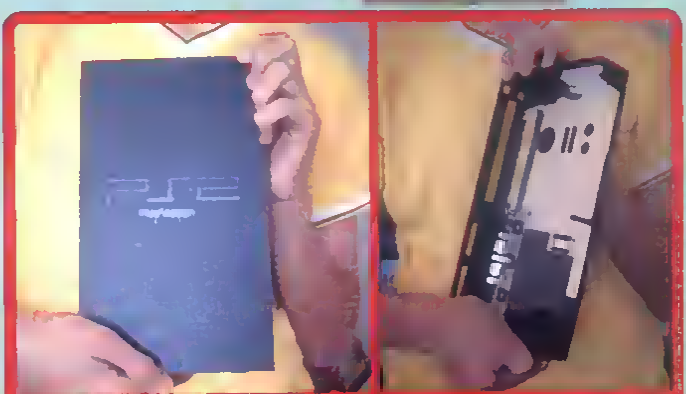
106. Mokujin w wersji "złotej" ma ksywę:
- ☐ Mokujin 2
- ☐ Tetsujin
- ☐ Goldie
- ☐ Goldwood

107. W której grze musisz łapać małpy?
- ☐ 40 WINKS
- ☐ APE ESCAPE
- ☐ MONKEY ISLAND
- ☐ SKULLMONKEYS

108. Wydawcą tej gry jest firma (szczeg. poniżej):
- ☐ GT INTERACTIVE
- ☐ NAMCO
- ☐ PSYGNOSIS
- ☐ GREMLIN

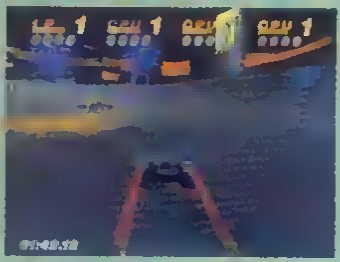
109. Ta gra (poniżej) znalazła się na składance:
- ☐ CAPCOM 1
- ☐ CAPCOM 2
- ☐ CAPCOM 3
- ☐ CAPCOM 4





Do wygrania jest PlayStation 2, a nie sama obudowa (żeby nie było niedomówień :)

110. Podaj tytuł tej gry:
- ☐ TRASH IT
- ☐ DODGEM ARENA
- ☐ RYBRID
- ☐ SPIDER



111. "Prędzej świnie będą latać...". Ten cytat po raz pierwszy padł w:
- ☐ recenzji TOCA
- ☐ recenzji TOCA 2
- ☐ recenzji TOCA: WTC
- ☐ zapowiedzi TOCA 2

112. Nikki to bohater gry:
- ☐ PANDEMONIUM
- ☐ PANDEMONIUM 2
- ☐ PITFALL 3D
- ☐ żadnej z nich

113. Która z tych gier nie jest wyświetlana w podwyższonej/wysokiej rozdzielczości?
- ☐ TERREN 3
- ☐ RAPID RACER
- ☐ TOBAL 2
- ☐ RIVAL SCHOOLS

Macie tu kolejne pytanie z serii "Dziwny jest ten świat" :) [Leki]

114. W której z poniższych piłek nie jest możliwe sterowanie bramkarzu:
- ☐ FIFA '98: WC
- ☐ ADIDAS POWER SOCCER
- ☐ ISS PRO '98
- ☐ FIFA '99

115. Które z poniżych "krzaczków" są logiem Tekkena (zagadka wzrokowa):
- ☐ 鉄筋
- ☐ 鉄拳
- ☐ 鉄建
- ☐ 鉄幹

116. Która z poniższych gier nigdy nie ukazała się na PSX:
- ☐ THEME HOSPITAL
- ☐ RAILROAD TYCOON
- ☐ THEME PARK WORLD
- ☐ TRANSPORT TYCOON

Dlaczego ja jestem na samym końcu? Ściera, ale mścij się na mnie... Tym razem pytanie dotyczące głównie RPG'ów, choć trzeba też będzie wykazać się nieco szerszą wiedzą związaną z tematyką gier - w końcu bycie graczem to nie tylko siedzenie przed telewizorem/monitorem. No to jedziemy! [Kali]

117. Często gry powstają na podstawie książek, czasami sami wielcy pisarze uczestniczą w ich produkcji. Który z pisarzy nie jest jednak związany z żadną grą komputerową?
- ☐ Howard Phillip Lovercraft
- ☐ Gene Wolfe
- ☐ Roger Zelazny
- ☐ Terry Pratchett

118. Często gwiazdy muzyki tworzą ścieżki dźwiękowe do gier, czasem w grze można usłyszeć różnych znanych artystów - to wszystko ma podnosić atrakcyjność tytułu. Którą więc grę promował utwór "Wankers no Duty" Da Hool'a?
- ☐ GRAND THEFT AUTO 2
- ☐ WIPEOUT
- ☐ URBAN CHAOS
- ☐ ROLLCAGE

119. Która z gier miała wielkie problemy z opuszczeniem Japonii z powodu tabuły, która miała wiele powiązań z Biblią?
- ☐ STAR OCEAN 2
- ☐ LEGACY OF KAIN
- ☐ XENOGEARS
- ☐ LEGEND OF LEGAIA

120. Jaką nazwę w USA nosi europejski WIPEOUT 2097?
- ☐ WIPEOUT 2
- ☐ WIPEOUT 2097
- ☐ WIPEOUT STRIKES BACK
- ☐ WIPEOUT XL

121. W serii FINAL FANTASY jest tylko kilka łączników, elementów wspólnych dla kolejnych części. Jednym z nich jest pewna postać, którą można spotkać w prawie każdej odsłonie - któż to jest?
- ☐ Cid
- ☐ Kefka
- ☐ Irvine
- ☐ Vincent

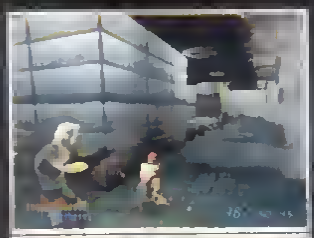
122. Poniżej są podane imiona głównych bohaterów RPG'ów. Którego z nich nie można było spotkać w żadnej tego gatunku grze na PlayStation?
- ☐ Ryu
- ☐ Justin
- ☐ Fei
- ☐ Link

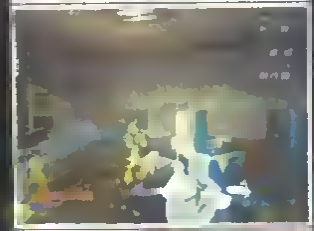
123. Co dawało zebranie wszystkich siedmiu kryształów "Prism" w VANDAL HEARTS I:
- ☐ otwierało drzwi do grobowca heitowej postaci - St.Nirvath
- ☐ skupiało w głównym bohaterze siły 7 żywiołów
- ☐ możliwość połączenia ich i wykucia miecza Vandal Heart
- ☐ dostęp do nowej lokacji - siedmiopiętrowej wieży Rainbow

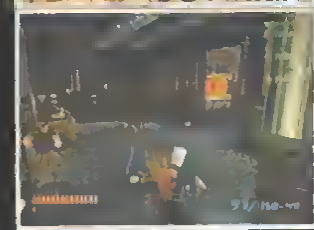
nazwisko i imię: [wyraźnie!] miejscowość

UWAGA! Tutaj wpisz (jeśli chcesz) swój ulubiony, unikalny, regionalny, ciekawy GRYPS razem z wytłumaczeniem "A co chodzi jakby?" (pochodzeniem, zastosowanie itp.). W numerze grudniowym postaramy się zamieścić słowniczek najlepszych GRYPSÓW od Czytelników (pomysł Piotra Pałolskiego z Łodzi).

Wyrywajcie, Wypełniajcie, Wysyłajcie i Wygrywajcie







Przyszedł nasz potworek mały,
I na świat wywalił gały.

X-FIRE

Urodziło się bowiem nowe dziecko na PS2. Rodzic nieco dziwny, bo bardziej znany z pola gier sportowych, ale ponieważ nie da się wypuszczać więcej niż trzech "FIF" rocznie, że nie wspomnę o NBA, NHL i innych SLED STORMach, trzeba pomyśleć nad czymś z innej beczki. No i wymyślili. Strzelaninę.

Pierwszy rzut oka uświadomił mi, że mam do czynienia z grą jakby jeszcze nie ukończoną. Doskonale zrobione postacie dziwnie gryzą się z prostotą projektów poziomów. Poruszając się po świecie X - SQUAD ma się wrażenia ciągłego "deja vu". Wyobraźcie sobie, że czasami lokacje są do odróżnienia jedynie dzięki kolorowi podłogi! Porażą również bogactwo zastosowanych tekstur. Ja rozumiem, że rzecz dzieje się w jakiejś bazie (stąd za ścianę ciągle robi kawałek blachy, z dwoma kątownikami na krzyż), ale wydaje mi się, że można wymyślić jakieś bardziej wyrafinowane urozmaicenia terenu niż walające się tu i ówdzie, wyjęte z samotności skrzynie.

Pora zająć się głównym bohaterem, a raczej ich czwórką, tytu bowiem ludzi liczy sobie drużyna. Każdy z nich stanowi swoistą indywidualność (pierwszy raz widziałem, żeby na akcji kobieta miała na sobie zdobioną biuzkę z głębokim dekoltem - jak wiadomo, wspaniale wpływa to na poziom koncentracji u kolegów z drużyny:). Jest olbrzym z fioletową czupryną, w miarę normalnie wyglądający kolega i dwie kobiety, w tym jedna wspomniana medystka. Nasz bohater potrafi biegać, przycupnąć, wygarnąć z kałacha, podskoczyć i w razie potrzeby wypłacić z buta (choć wygląda to raczej na próbę zabicia kota). Potrafi wydać polecenie towarzyszowi, tak że jeśli zechcesz, by Cię osłaniał, to koniec końców, gdy już z trudem uporasz się ze wszystkimi przeciwnikami, zobaczysz swoich "osłaniających" radośnie dobiegających do miejsca, gdzie mieli być kilka minut wcześniej, czujnych i do walki gotowych. Z czego strzelać nasz hirol na szczęście ma, bo po każdej szczęśliwie zakończonej misji może zakupić (jeśli mu starczy kasy) nowy rodzaj "uzbrojenia". Poczynając od banalnego, wolno strzelającego pistolecika, przez konkretne rozpylacze i snajperki, na zestawach medycznych i zapasowych bateriach do tarczy kończąc. Radość ze strzelania tym większa, że jest doskonale zgrana z wibracjami Duala i nie ma to jak rąbnąć zdrową serię - po to, by poczuć jak drży w dłoniach, by zobaczyć dziury w ścianach. No właśnie. Dziury.

Popatrzysz radośnie na dzieło zniszczenia, jakie właśnie z wielkim trudem uczyniłeś, a tu ściana zaczyna się leczyć. Hę? Dziury znikają i wszystko jest w najlepszym porządku. Hę??? Jest jeszcze jeden wątek, który wyróżnia X - SQUAD od innych gier. Nazywa się szkło jednostronnie pancerne, co w praktyce oznacza, że Ty możesz strzelać do woli w czyjąś z takiego szkła wykonaną (pojawią się jedynie owe znikające dziury), nic nie robiąc gościom z drugiej strony, jednak gdy to oni grzeją do Ciebie - obrywasz. Chyba że chodzi o to, iż grałem na poziomie Hard...

Na zakończenie muszę napisać, że nawet Sniper Mode nie jest w stanie zabić nudy wiejącej z gry. Ta produkcja jest kolejnym przykładem na to, że dobry tytuł na platformę o takich możliwościach, jakie posiada PS2, trzeba robić nawet kilkanaście miesięcy. Inaczej tworzy się gry przeciętne, czy trochę lepsze od średniej. Ocenę końcową i tak śrubuję o oczko w górę, za radość postrzelania z lunetą. Niech mają.

P.S. Gra w wersji Europejskiej będzie prawdopodobnie zatytułowana X-SQUAD

MOJE TRZY GROSZE

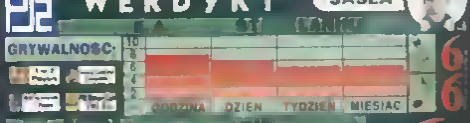
Cóż to będą wspomnienia! Kolejna produkcja przyszła na PS2. Jakoś nie warto było wydawać. Takie FPS mogli zrobić. Trzeba było chociaż przyjrzeć się graficznym postaciom poprzednich pozycjom, jeszcze raz spojrzeć na poziomy, wtedy może wszyscy by mieli podstawę uwagi, a tak mamy tylko przeciętną strzelankę TPP z dziurami które znikają. Nie, to nie może zasłonić tak ciężkich bluzdnych podłóg i tak monotonnych tekstur. Panowie, PS2 to przecież kolejna szansa, przyłóżcie się wreszcie, aby z grami nie można było tak powiedzieć...

Myszaq

★ ★ ★ ★ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

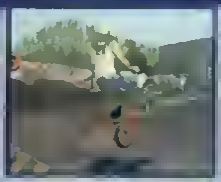
WERDYKT

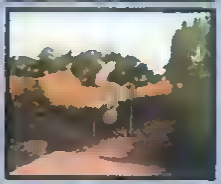
SASZA

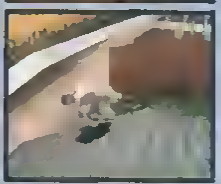


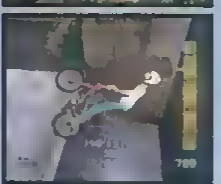
6

- We Francji nie można sprzedawać lalek z "nie ludzkim" wyrazem twarzy.
- 100 samochodów może jednocześnie jechać obok siebie po Monumencie Axis w Brazylii - najszerszej drodze świata.
- 85% ludzkiego mózgu to... woda.









Jeśli któregoś pięknego, wiosennego popołudnia, kiedy to beztrosko mknąłeś na swoim rowerku z 134 przerzutkami, podjechała do Ciebie szara furgonetka, wysiadło z niej dwóch bolidów i z wesołym okrzykiem na ustach "Dawaj, k..., góralu!" rzuciło Cię z siodełka, to wiedz, że był to Jawor wraz z kolegą. Jawor potrafił zwinąć i za 30 rowerów dziennie. Uprzedzam od razu, że nie wiem gdzie się teraz Jawor znajduje i w ogóle pierwszy raz słyszę tę ksywę).

Nie płacz jednak i nie planuj jeszcze odgryźć sobie głowy ze zgryzoty, otóż bowiem ACCLAIM zdecydowało się rzucić na PSX owy rynek pozycję niezwykle świeżą, w swych założeniach nowatorską - symulator wyczynowej jazdy na BMX-ie. Tak, tak, DAVE MIRRA FREESTYLE BMX autorstwa przez tego właśnie pana, zabierze Cię w świat skatepalnych zawodów rowerowych, gdzie piach zawsze jest między zębami, a siodełko... Słowem - znowu pojeździsz!

BMX na PSX? Co dalej? KGB na LSD? Ścieра na prezydenta? Seks na trawie? Kuku na muniu?

Nieco się obawiałem mając na uwadze fakt, iż gra wyszła spod ręki twórców THRASHERa, że pozycja owa okaże się zbyt hardcore'owa, że trafi tylko w wąskie grono odbiorców, jak to miało miejsce w przypadku symulatora dechy.. Okazało się jednak inaczej, za co jestem chłopakom z Z-AXIS wdzięczny - i to bardzo! Od razu więc Ci powiem, że możesz spodziewać się systemu trików znacznie przystępniejszego dla Gracza, a i wszelkiego rodzaju upadki potraktowano dużo łagodniej, toteż nie będziesz co chwila zaliczał gleby. Nie myśl oczywiście, że DMF BMX to pozycja łatwa, do łyknięcia w jeden dzień - natrudzisz się, nawet sporo, a to z uwagi na zakręcona zadanka, jakich developerzy namnożyli tu setki. Oczywiście bardziej złożone triki i combo także nie dadzą Ci spać, ale już nie w takim stopniu, jak ie z THRASHERa. No i co - cieszysz się?

Czy to nie jest symulator dechy, tylko zamiast niej mamy rower? Czy sama rozgrywka w jakiś istotny sposób uległa zmianom? To pytanie, które najbardziej mnie dręczyły, kiedy czytałem zapowiedzi tej pozycji. Teraz mogę na nie odpowiedzieć... A więc - nawiązując do mojego przedmówcy, będąc jednocześnie z nim w pewnej opozycji, aczkolwiek trzymając się faktów, muszę stwierdzić, iż, że, bo, ponieważ, na przykład, sądzę, że dudu-dudu trata-ta-ta. Eeee, coś chyba nie tak... Ahal Mam! Otóż tak! Podczas gry jak najbardziej czuć, że pomykasz sobie na X-ie (skrót od BMX:), a nie na desce z czterema kółkami. Jeździ się inaczej (w końcu rower jest bardziej masywny, rozwija większe prędkości, a przy tym ma większą bezwładność), ani gorzej, ani lepiej - po prostu inaczej. Do tego dochodzi masa trików, których nie sposób wykonać na deskorolce. I tu muszę przyznać, że ewolucje na X-ie, moim skromnym zdaniem, są odrobinę bardziej efektowne - spektakularnie prezentują się co bardziej zakręcone flipy i spiny w powietrzu, a i przeróżnym grindom czy freezom (kiedy rower na chwilę zatrzymuje pozycję np. stojąc na jednym kole albo na bocznej śrubie) nie można nic ująć. Dla mnie jest to po prostu piękne i już sama beztroskie freestyle'owanie sprawiło mi w DMF BMX ogromną przyjemność. Nie ma bowiem jak walnąć jakiegoś kosmicznego combosa, po którym licznik przekręci się o ponad 5000 punktów...

MOJE TRZY GROSZE

Problem z grami tego typu jest taki, że rzadko kiedy ostawić się TONY HAWK'O, który już na starcie podniósł poprzeczkę chyba zbyt wysoko. Gdyby nie to, DM BMX zasłużyłby pewnie za niezwykle rzetelny i odjechany "rowarok" i nie zauważyłem, że bra kuje mu nieco dynamiki (co jest w dużej mierze winą słabszego engine'u) a sama wykonywa nie trików nie sprawia aż takiej radochy. Czekam na odpowiedź NEVERSOFT (MAT HOFFMAN II PRO BMX!)

Mr. Ścieра

Wszystko odbywa się w specjalnie zaprojektowanych obszarach, które bardzo przypominają skateparki (pełno tu ramp, half-pipe'ów, basenów, murków czy betonowych rynien), aczkolwiek są pewne różnice. Bo czy deską dałoby się pokonać błotniste muldy? Może wjechać pod stromy, trawiasty stok?! Czy w takim razie sens miałyby bardzo długie poręcze (duża prędkość roweru=długie grindy), jak sądzisz? Takich niuansów jest o wiele więcej, co tylko cieszy, bowiem stanowi to o indywidualnym charakterze gry. Oprócz zwykłego [illegible] trików i nabijania punktów, developerzy wrzucili Ci tu lekko masę mini-questów, która chcielnie umilają rozgrywkę w górę. Co ciekawe, po ich zaliczeniu, zwykle pojawiają się nowe, o wyższym stopniu trudności. I tak na każdej planszy! Są więc zadania polegające na zaliczeniu grinda po linach telefonicznych, odnalezieniu jakiegoś tam obiektów (np. leżaków), otworzeniu drzwi, włączeniu kosiarki, przeskoczeniu z jednego basenu w drugi z wykorzystaniem poręczy,

Piła

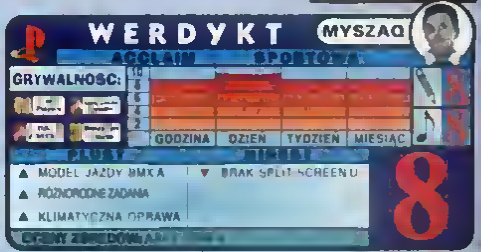
Dave Mirra freestyle BMX

czasem trzeba hamując zostawić jak najdłuższy ślad, czasem najdalej skoczyć itd. itp. Patent ten sprawuje się świetnie, bowiem nie ma jak rzucać Graczowi w twarz coraz to nowsze wyzwania. Niech się łosiek męczy, zaspokaja chore ambicje:).

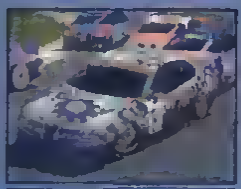
Oprawa mnie zaskoczyła, niczym nagła ciąża, bowiem myślałem po cichu, że programiści skorzystają z engine'u, na którym chodził THRASHER... Jeśli tak się stało (na co zdaje się wskazywać wciąż podobna, choć mocno już złagodzona, fizyka upadającego chłopka), to chyba wiadomo weń jakieś szatańskie zaklęcia, a i pewnie kilka dziewic poszło (jeśli ktoś wie gdzie, to proszę o kontakt. Mama ich szuka...). Grafika jest naprawdę ładna, prawie nic nie chrupie, zaś kolejne lokacje są nieporównywalnie większe i bardziej rozbudowane od tych, które przyszło nam zwiedzać deskorolką. Do tego pełno tu zakamarków, bardzo fajnych, architektonicznych patentów i w ogóle widać, że w każdym z bikeparków drzemie spory power, który będziesz odkrywać przez kilka dni... Nie należy również zapominać o samej animacji zawodnika i jego X-a, która została zrobiona naprawdę profesjonalnie (w końcu Dave Mirra do czegoś się przydał). Aż miło patrzeć.

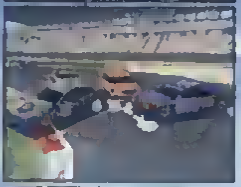
Walę czesać trikulce na X-ie... Idę wykonywać ewolucje na rowerze marki BMX... Czyż to pierwsze zdanie nie brzmi lepiej, nie oddaje istoty sprawy, klimatu tego ekstremalnego sportu? Jeśli uważasz, że nie, to kup sobie trąbkę.

DMF BMX ma w sobie coś, czego nie potrafię zdefiniować. Klimat jest niemal namacalny, wisi w powietrzu, a ta profesjonalna ścieżka dźwiękowa wspaniale zamyka wszystko w spójną całość - grają m.in. Deftones i Cypress Hill. Brakuje tylko trybu dla dwóch Graczy na podzielonym ekranie (wprawdzie można rywalizować z kumplem w niezliczonej ilości zawodów: na pojedynczy trik, czas, grindy albo np. kto mocniej wyrżnie w ścianę, ale wszystko to po kolei, najpierw Ty jeździsz, a dopiero potem on). Mimo to, pozycja ta jest świetna, godna polecenia nie tylko amatorom szaleństw w skateparkach. Wciąż nie mogę wyjść ze zdumienia, nawet mapa oraz kompas nie pomagają. Ciekawe co pokażą teraz twórcy TONY HAWK'S wraz z ich MAT HOFFMAN'S PRO BMX...



- Każda kobieta w Izraelu musi odsłużyć 2 lata w wojsku zanim rozpocznie studiowanie.
- Blondyni mają więcej włosów niż brunoci.
- Miasto Felicity w Kalifornii (USA) jest oficjalnym "środkiem świata".





Po okresie wyczekiwania z wystającym językiem i ślinotoku, gorączkowego aprawdzania serwisów internetowych i grzebania w materiałach prasowych, nowa TOCA wjechała do Redakcji z takim łoskotem, rozwalając ścianę, statystów i elementy dekoracji, iż spadłem z krzesła, zaś Gamera oraz Aos wylądowali pod kołami. Cóż za rozkoszny widok, gazuli!

Na zabawę właściwą składa się przede wszystkim rozbudowany tryb Championship, a i pobeczne wątki bawią (Time Trial, Versus). Niezwykle sprytnie został skonstruowany system rozgrywki. Otóż aby wystartować w serii wyścigów, należy najpierw zaliczyć "jazdę próbną". Poszczególne teamy stawiają Ci zatem zadania polegające na wkupieniu się zaliczeniem okrążenia na jednym z torów w odpowiednim czasie (i całe szczęście, że nie trzeba organizować imprezy z transporterem wody na dobry początek.) Co jednak ciekawe - abstrahując od poprzednich części serii, tym razem wyruszasz na podbój nie tylko Europy, ale i innych kontynentów!

Jako że TOCA uposażona została w licencję, rozbijać się możesz po oryginalnych torach, których łącznie zliczyłem 23! Ok. połowę z nich stanowią trasy F1, ale zaprawione w bojach oko wychwyci kilka zmian w odniesieniu do oryginałów (np. Hockenhaim jest nieco skrócony), choć np. Barcelona, Monza, Silverstone czy Suzuka zostały odwzorowane bez skazy (punkt widzenia zależy od ilości spożytego browca ;). Menieków ucieszy obecność Laguny z GT, a w Australii - Surfers Paradise - trasy niezwykle szybkiej, wąskiej, obłąpionej bandami i budynkami, przypominającej Monaco. Ogólnie - trasy zostały wykonane starannie. Aha, jeśli istnieje możliwość wjechania do Pit-stopu, możesz w nim decydować o tym, w jakim stopniu chcesz zredukować defekty. Przy okazji - przed wyścigiem możesz mieszać do woli w bebechach fur. Oprócz pojazdów standardowych, TOCA WTC oferuje również grę samochodów bonusowych. Patrząc z perspektywy czasu na "dwójkę" i oferowane przezeń m.in. teoretyczna benalna "trojkołowce", "trójeczke" zostały dopasione wyśmienicie, na co ofkoz niebagatelny wpływ mają pieniądzy wpompowane w projekt i charakterystyka trybu Championship. Będziesz móc zatem ugiąć m.in. za kołkiem Audi TT, Subaru Imprezy WRX, TVR Cerbery Speed 12, Vipera, Volvo S40, BMW 328i, Lexuse, Alfy 156 czy nawet Lincolna, co możliwe jest za zdobycie odpowiedniej ilości pkt.

Choć o modelu jazdy zaimplementowanym w "dwójce" wyrażałem się awojego czasu w superlatywach, Gamera usilnie twierdzi, iż mamy tam do czynienia z "[illegible] po lodzie". Kij mu w oko, ale rzeczywiście [illegible] nując do tego, co można znaleźć w "trójce" [illegible] m...

przyznać rację. Model jazdy jest tym razem bezbłędny, zaś fury prowadzi się wyśmienicie, oczywiście niektóre potrafią przyprawić o podświadome zgrzytania zębami. Teraz jeszcze większego znaczenia nabrała rola hamulca ręcznego (bardzo arcade owego, na wzór RIDGE RACER!!!), z pomocą którego można wyjść obronną ręką z sytuacji, o których np. w GRAN TURISMO nie ma mowy (wellisz jak szalony, zbliżasz się do zakrętu osiągającego 90 stopni, po czym jakby nigdy nic, bez konsekwencji pokonujesz go, nie waląc nawet w bandę, podczas gdy w GT gdyby istniała taka możliwość, zrównałbyś z ziemią co najmniej tuzin gapiów znajdujących się na widowni lub czyhających "w kapuście"). Ogólnie model jazdy nie jest podlizgowy (wszak to nie szutry), fury dobrze trzymają się drogi. To, co mnie pozytywnie zaskoczyło, to wykorzystanie patentu z oporem powietrza TOCA WTC jest trzecim tytułem, po GRAN TURISMO i F1 2000, w którym uwzględniono ten jakże ważny, uchodzący za szczyt profesjonalizmu element. O co chodzi - wiadomo: podążając niewidocznym tunelem powstającym za samochodem znajdującym się przed Tobą, uzyskujesz lepsze osiągi.

TOCA World

MOJE TRZY GROSZE

[illegible] że tworzy "dwójki" z wyśmienitej serii gratka [illegible] Wreszcie [illegible] sprawdzian. To nowa TOCA [illegible] przyjdą dalej [illegible] Zarówno [illegible] nie jest [illegible] Kwadrat [illegible] ty [illegible] [illegible] [illegible]

Touring Cars

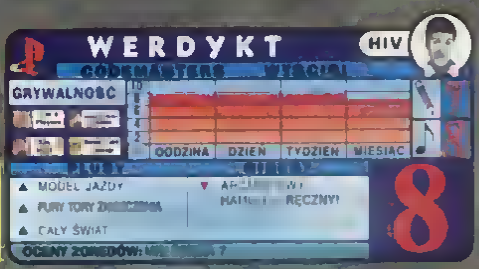
Teraz jestem powien, iż świnie nie będą latać. Natomiast nurtuje mnie to, czy żaby się golą...

Charakterystycznym elementem serii jest fakt, iż inteligencja zawodników stoi na wysokim poziomie. A zatem, co jest logicznym następstwem, w TOCA WTC chłopaskie kozaczą jeszcze bardziej, przyprawiając o zawrót głowy. Nie ma mowy o chamskich zagraniach a'la taranowanie Twojego biednego zderzaka osadzonego pod bagażnikiem, o nie! Dyplomatyczne zabiegi polegające na delikatnych próbach wyprzedzenia Cię z toru, często kończą się tragicznie, mogą wyprowadzić z równowagi Świńskie ogonki potrafią także skutecznie zajeździć drogę, e i na ostrych zakrętach oraz w przesmykach nie stronią od zagrywek poniżej pasa! Poziom trudności został tu wyważony odpowiednio, choć hardcore owcy zarzynający "dwójkę" mogą poczuć się zawiedzeni - po flopie, w miarę szybko wróciaz na trasę i nadgoniaz czołówkę.

Zniszczenia - tak dobrze odwzorowanych stłuczek i nacisku położonego na strakcyjność defektów nie doświadczyłem jeszcze w żadnej grze wyścigowej! Niechaj za zobrazowanie sytuacji służy Ci to, iż, jako że dewiacje mi we łbie, wóz, tak dla hecy, zamieniłam w prawdziwą ruinę. Urwane przednie koło i oska, ogień buchający z silnika, oderwane spojlery (choć tylny zwisający za autem, sypiące się inkryl), maska wybijająca przednią szybę (boski widok z kabiny kierowcy), płyn kapiący z chłodnicy, blacharka w opłakanym stanie - małym nakładem pracy uzyskałam niemalże kabriolet z napędem na jedyną, tylną oś.). No comments, czysta adrenalina!

Po raz kolejny podciągnięty został engine. Grafika wydaje się być jeszcze lepsza w stosunku do poprzednich części, wręcz estetyczna, choć nie ma mowy o fajerwerkach i szczękościsku. Otoczenie nie opływa w teoretycznie zbędna detale (RRV to jest to!.), ale nie świeci pustką. Jest dobrze. Tytułem dygresji muszę wyraźnie zaznaczyć, że o ile modele samochodów europejskich zostały świetnie przeniesione w cyfrowy świat, tak z "emerykańcami" coś nie wyszło (jakby nieproporcjonalna, kwadratowe choć tak ne dobrą sprawę ciężko to epreczyoweć - trzeba zobaczyć na wlasna gały). Niezwykle kręci widok z kabiny kierowcy -samochody zostały wyposażone w odmienny wystrój (tak jak w rzeczywistości), a wzrok wytępuje drobiazgi wpływające pozytywnie na ogólna wrażenie - zegarki (prędko- i obrotomierz), dacha rozdzielcza i kółko, reklamy, ciężko pracujące przeszczepy, wibrujący ekran. Jako że jestem mało ekompikowany technomułem, żal mi niezwykle, iż jatce nie towarzyszą ostre beaty a'la te z "jedynki", zdecydowanie podkręcające klimat. Ogólnie muza występuje jedynie w menusach (deweloperzy zajmujący się poważnymi wyścigami przyjęli to za standard). Z kolei efekty specjalne - znów na najwyższym poziomie. Silniki [illegible] wiernie zarejestrowane, opony brzmią młodzieżowo.

CODEMASTERS po raz kolejny udowodniło że me klasę i potrafi trzymać facon. Pomimo faktu iż mamy do czynienia z trzecią już edycją "tej samej gry" śmiało można powiedzieć o ewolucji i jeśli developer wciąż będzie tak usnąć do przodu kolejna TOCA będzie przypominać GRAN TURISMO! Co prawda TOCA WORLD TOURING CARS nie sprawiła, iż stałem się tak mały aby na stojąco wchodzić pod fotówkę ale dzięki kilku patentom (opór powietrza, model jazdy zniszczenie) bel kotsiam [illegible] k stado rozbaganych kombinerek. Poza tym jestem pewien, iż świnie nie będą latać. Natomiast nurtuje mnie [illegible] żaby się golą... Polecam - świetna zabawa.



MOTO RACER WORLD TOUR

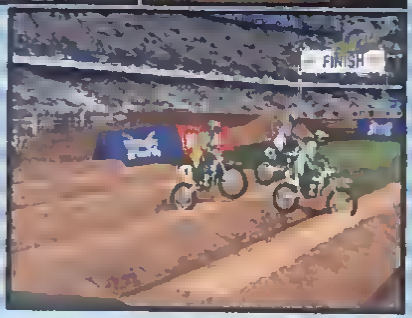
SONY wpompowało w ten projekt nieco mamony, co zaowocowało świetnym, zrywającym tupety produktem finalnym.

Po dziś dzień uważałem, iż na PlayStation zostały wydane tylko dwie zasługujące na uwagę gry poświęcone wyścigom jednośladów. Mowa o MOTO RACER (część 1) oraz CHAMPIONSHIP MOTOCROSS. Inne - owszem, dobre, ale nie zapadające w pamięci, zbyt płytkie lub najzwyczajniej w świecie dziadowskie. Sytuacja ta uległa jednak zmianie - do grona liderów doskoczyła kolejna już, trzecia część MOTO RACER, o podtytule WORLD TOUR, wysuwając się niespodziewanie na prowadzenie.

Po wydaniu okazałego sequela, i to okazałego nie całej linii, nie spodziewałem się, iż firma DELPHINE SOFTWARE (devalaper) powstanie z kiączek i wypieci mi tak poważną pierdołę, jaką okazuje się MOTO RACER: WORLD TOUR. Nic jednak nie dziwi - SONY położyło łepska na tym projekcie, wpompowało wan nieco kasy, ta i ohlopski wzięli się do roboty. Skoro o kasie mowa - ta wpłynęła do kieszeni programistów, a wnioskuję to z faktu, iż w grze nie znajdziesz oryginalnych tasmów i tras (nie licząc wyjątków - np. tor Suzuka). W praktyce oznacza to fakt, iż zarówno wilk syty, jak i owca cała. Łącznie torów jest sporo, bo 11 (bez bonusowych), tory wyścigowe, crossowe i motocrossowe. Nie zabrakło także tras przecinających przez miasteczka, co wpływa w sposób niebagatelny na panujący klimat, który swojego czasu został świetnie uchwycony w "jedynce".

Tryb Arcade - w nim to, jak tradycja nakazuje, jeździsz nieprzerwanie na różnych nawierzchniach. Co jednak nieco irytuje, to fakt, iż aby dostać swoje do kolejnego wyścigu - musisz ukończyć bieżący na pozycji lidera, co rzecz jasna łatwe nie jest, gdyż oponenci nieprzerwanie jak wariaci po dorwaniu się do prawa jazdy. Tytułowy tryb World Tour to odpowiednik Championship. Tryb ten podzielono na sezonowe zmagania ścigaczy (250 i 500cc), maszyn crossowych (125 i 250cc) i tych o dynamicznej charakterystyce (e-ta Arcade). Dodatkowo, co stanowi nowość w serii, zresztą świetnie podgrzewającą klimat, w miarę postępów w grze uzyskasz dostęp do Traffic (tak! Wyścigi uliczne!), Dragster (!) oraz Freestyla (wykręcanie trików!). Jak zatem widzisz trybów Ci tu pod dostatkiem, przez nie będziesz się czuć znudzony (o standardowym Time Trial chyba nie muszę wspominać, hm? Jest też Versus). Aha, przed przystąpieniem do wyścigu (World Tour), w garażu możesz ustawić poszczególne przełożenia, moc, moment obrotowy, a także opony i zawieszenie. Nie mo co - autorzy zadbali o to, abyś się zbytnio nie nudził, wzorem GRAN TURISMO tyrał jak wół w garażu.

W grach tego typu za element niezbędny uważam zaimplementowanie widoku FPP, oczywiście z uwzględnieniem owiewki oraz "zegerków". Sprawdziłam zatem tychło co też MR3 z sobą niesie - no i się nie zawiodłam. Nie dość, że owiewka zajmuje 3/4 ekranu, widoczne jest kierownica i łapska zawodnika odziane w ekrzane rękawice, na zegarkach pocinają ruchome wskazówki, to jeszcze wszystkie elementy bazują na ruchomych poligonach, z uwzględnieniem licznych szczegółów, zaś podczas zmiany biegów, hamowania oraz dodawanie gazu gość rusza nadgerstkami i pałuchami!!! Ale czad - pełna wizuwka! Rzecz jasna, że crossowe meezyny w owiewki nie zostały wyposażone, ale i ona w takim ujęciu prezentują się okazale. Granie z załączonym wspomnianym widokiem jest o tyle bardzo rajcujące, że oprócz wspomnianych stutów - dodatkowo ekranem trzęsie "na prawo i lewo".

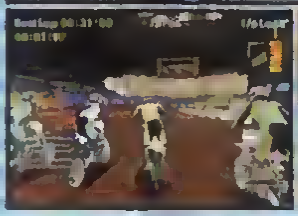


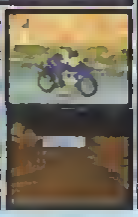
Niezwykle szczegółowo został opracowany model jazdy. Gdy podczas pokonywania zakrętu zbyt gwałtownia pociągniesz manatkę odpowiedzialną za hamowanie - tylnym kołem zarzuca,

MOJE TRZY GROSZE

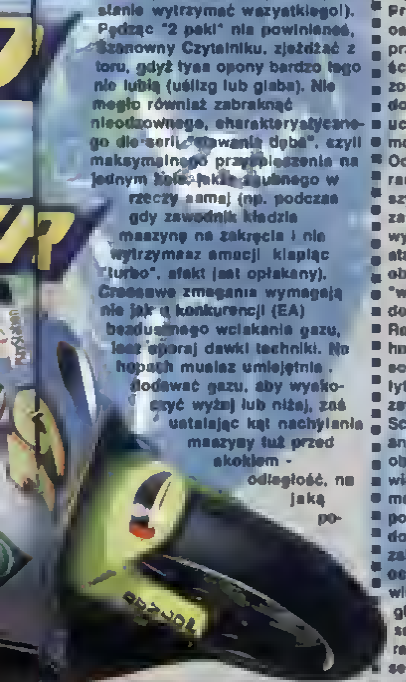
Myszon

★★★★★★★★☆☆





zaś zawodnik trenuje niskie loty z uwzględnieniem twardego lądowania z mordą w piachu! Jeśli na starcie przesadzisz z gazem - spalisz gumę i obejrzysz co najwyżej numery na plecach oponentów, z kolei ostre hamowanie kwitowane jest charakterystycznym ukłonem (hole, teleskopy nie są w stanie wytrzymać wszystkiego!). Pędząc "2 paki" nie powinieneś, Szanowny Czytelniku, zjeżdżać z toru, gdyż tyle opony bardzo tego nie lubią (uślizg lub glaba). Nie mogło również zabraknąć nieodzownego, charakterystycznego dla serii "stawania dęba", czyli maksymalnego przyśpieszenia na jednym kole, jakże zgubnego w rzeczy samej (np. podczas gdy zawodnik kładzie maszynę na zakręcie i nie wytrzymawszy emocji klapie "turbo", efekt jest opłakany). Crossowe zmagania wymagają nie jak u konkurencji (EA) bezdusznego wciskania gazu, lecz sporej dawki techniki. Na hopach musisz umiejętnie dodawać gazu, aby wyskoczyć wyżej lub niżej, zaś ustalając kąt nachylenia maszyny tuż przed skokiem - odległość, na jaką po-



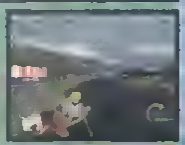
szybuje motor, a i na nawrotach przydałoby się odpowiednio zarzucić sprzętem (idealny moment, aby przeciwnikowi zajechać drogę).

Zabawa jest niezwykle dynamiczna, a w przypadku niektórych tras - wręcz tupety zrywa! Prędkości osiągane przez ścigacze zostały tu doskonale uchwycone i momentami powiew wiatru uderza z telewizora. Oczywiście wpływ ma na to szybka animacja (2 ramki, ale trajobraz przeskakuje cholernie szybko), która rzadko nieco chrupnie (2 i więcej zawodników). Generalnie jednak grafika stoi na wysokim poziomie - tory zostały wykonane starannie, wokół nich znajduje się sporo obiektów (również ruchomych - np. kręcący się "wielki młyn"), a i tekstury zostały fachowo dobrane, w sugestywnych kolorach skąpane. Respekt budzi także daleko dorysowujący się horyzont. Zdecydowanie gorzej engine radzi sobie podczas crossowych rozkoszy, a to z tytułu charakterystyki tejże dyscypliny - zawodnicy walczą w zbitej kupie. Z kolei Split Screen został spartaczony - tnące jak czort animacja i wyłaniające się bliska kamery obiekty odbierają całą radochę z zabawy. Z wielkim poświęceniem opracowany został duet motor+zawodnik. Ten pierwszy został skleiony z pokaźnej liczby polygonów, ten drugi też, lecz dodatkowo świetnie balansuje ciałem na zakrętach (poleruje siodło, hłehłe!), ochraniaczami ozoruje po nawierzchni, a i podczas zaliczania glebów oraz po wyegzekwowaniu ich samych zachowuje się niezwykle realistycznie (widać profesjonalną sesję Motion Capture). Do tego

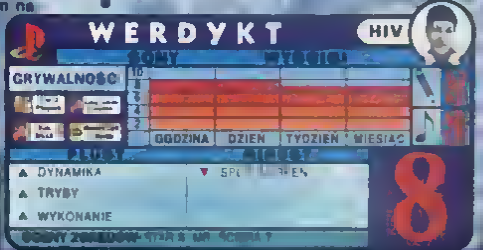
Masa trybów rozgrywki, bombowy model jazdy, grafika jak się patrzy - oto MOTO RACER 3 w pełnej krasie!

wszystkiego możesz dołożyć dobrą, wypasioną czy to w spore beaty, czy też o lekko rockowym zabarwieniu muzę i bardzo ładnie brzmiące silniki.

Pomimo świetnie odwzorowanej fizyki, jak i modelu jazdy, MOTO RACER 3 jest pozycją arcade'ową, oczywiście w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Gra do najłatwiejszych nie należy (bo jest pierońsko trudna - nawet na kompromitującym poziomie Beginner może sprawić, iż będziesz wył jak kojot), dopasowano ją o interesujące tryby rozgrywki, jest dynamiczna, a w dodatku bardzo ładnie wygląda. No, chyba widzę, co chcę przez to powiedzieć...



WERDYKT



- Modelki posiadają zyby.
- Większość krów daje więcej mleka, gdy słucha muzyki.
- Starożytni fizykanie używali tandemów wykonanych z owczych kiszek.

ATV: QUAD POWER RACING

Zakłopotane polygony i model jazdy jak balia na wodzie.

Czytając zapowiedzi tej gry miałem nadzieję, iż w produkcie finalnym dane mi będzie tyrać się w błocie po kolana, pokonywać niełatwe wzniesienia i zarzynać kolejne maszyny. Tym większe było zatem moje zdziwienie, gdy po zapoznaniu się z ATV: QUAD POWER RACING zostałem, iż mam do czynienia z niczym nie wyróżniającą się grą wyścigową jadną z wielu.

[redacted]! To, co stanowi niewątpliwy atut tej pozycji - to tematyka. Wszystkiego - bo tak miałem zwykło się określać maszyny [redacted] się na 4 kołach, charakteryzują [redacted] motory - potrafią czynić cuda, [redacted] przeszkody tak wymyślne, że we [redacted] Ci się nie miało, generalnie mają moc [redacted] mint czołgu. O czym zatem mogłaby traktować ta gra, jak nie o wyścigach terenowych!

Dzięki trybowi Championship możesz sprawdzić swoje umiejętności na kilkunastu trasach, podzielonych na 3 główne grupy tematyczne: las, pustynia, zima. Muszę przyznać, że trasy zostały solidnie opracowane - dzięki napakowaniu wzniesień, morderczych zakrętów, pokonywaniu których pomaga klawisz odpowiedzialny za balans ciałem, hopów, wystających skał i kamieni, naturalnych akwenów wodnych itd., nie ma mowy o monotonności. Co więcej, trasy nie zostały ograniczone w nienaturalny sposób (niewidzialne ściany), tzn. nie musisz podążać ściśle wyznaczoną, wąską ścieżką, lecz jeśli istnieje taka sposobność - możesz wykraść pomiędzy drzewami lub po skalnej półce.

Wydawać by się mogło, że gra ów zawiera wiele pozytywnych wibracji. Niestety, brak poczucia pędu i drzemiących w silnikach koni zabijają ją. Anaesemiaaaaa. Szarpiąc, momentami odnosiłem wrażenie, iż na rowerze popylam, nie zaś wspaniałem, w dodatku model jazdy jak balia na wodzie nie przypadł mi do gustu. Do dyspozycji oddano zbyt mało pojazdów, bo "aż" 2 na każdą "grupę". To wszystko jednak na poziomie trudności Amateur, zaś Pro niesie z sobą nowe doznania - kolejne 2 pojazdy w każdej grupie, tyle że oferujące wyłączone parametry. Oczywiście domniemywałem, że zabawa zyska na tempie, jednak nie spodziewałem się wersji Turbo. Otóż w przypadku odpalenia ATV na poziomie Pro będziesz mieć do czynienia z denną arcade'ówą, w której nie wiadomo o co chodzi! Zachana została fizyka - wszelkie próby przerobienia czyjejś d**y na garaż kończą się dotkliwymi upadkami (z rzyem w glebie lądujo ten, który uderza - bezsens jakich mało!), a widok zza pleców przyprawia o torsje, gdyż zestaw "maszyna+zawodnik" wygląda jak trzęsąca się galareta. Sytuację ratuje widok z kamery osadzonej na kierownicy, aczkolwiek szkoda, iż zegarków nie widać, co negatywnie wpływa na klimat.

Poziomem wykonania gra mnie rozmieszyła. Kanciaste obiekty, szarobura paleta kolorów, szarpiąca animacja, no i te zakłopotane, czyli łamiące się polygony! Takiej kichy już dawno nie widziałem. Z kolei jeśli zapodasz Split Screen, który dzięki budowie tras powinien dawać sporo rajcowności, poczujesz się zawiedziony, Szanowny Graczu, gdyż widoczność spada do 2 metrów, a i cięcia na polygonach są nie do wytrzymania. Muza jest zjadliwa, ale silniki mruczą niczym rozlewiony kot, w dodatku niemiłosiernie, absolutnie nie podtrzegają klimatu.

Gdyby do ATV dodać opcję tuningowania, wykonywania trików, więcej maszyn (czyli eTa SNO-CROSS) i podkręcić engine, to mogłaby powstać konkretna jazda. Oczywiście "gdyby"... A tak - jestem pewien, że za rok zapomnę, iż w ATV: QUAD POWER RACING w ogóle zagrałem, nie wspominając o nakładaniu tegoż tekstu. Czego i Tobie życzę...

MOJE TRZY GROSZE

[redacted]

Mr. Ścisła

WERDYKT

HIV

ACCLAIM — WYŚCIG!

GRYWALNOŚĆ 4

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY

- WYKONANIE
- BRAK UPGRADE'OWANIA
- FIZYKA

MINUSY

4

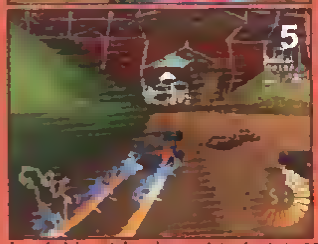
OCENY ZUMÓW: STAR 5

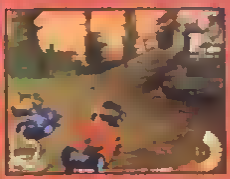
- [redacted]
- Maksa lata za średnią prędkość 10 km/h.
- W Tennessee (USA) istnieje prawo stanowe, iż jeśli kobieta nie prowadzi samochodu, to przed nim musi iść mężczyzna ostrzegający [redacted]

Gra pt. RE-VOLT, mimo niezbyt oszałamiającego poziomu wykonania, zaskarbiła sobie pokaźne grono wielbicieli. A że ACCLAIM pieniążki lubi (jak każdy zresztą), wzięło się do roboty i popełniło sequel - RC REVENGE właśnie.

Ściemniać nie mam zamiaru - masz do czynienia z typową kontynuacją upiększoną, rozbudowaną (hm..) i, czysto teoretycznie lepszą. Standardowo już, możesz wziąć udział w monterczym trybie Championship, a i "czasówki" oddano do Twojej dyspozycji. Samochodów, a raczej ich zminiaturyzowanych kopii uświadczysz wiele (plus bonusowe gabloty, łącznie 16 sztuk). Za wielką zaletę "jedynki" uznałem swojego czasu bardzo dobrze oddaną fizykę samochodzików, nie inaczej jest tym razem - ta została odwzorowana wprost perfekcyjnie... co jednak uprzykrza zabawę. Faktem jest, iż samochodziki podskakują na wszelkich nierównościach realistycznie do bólu, akoki amortyzują idealnie pracujące mini resory, zaś atłuczki .. no właśnie - tu jest pies pogrzebany. Otóż momentami jest niezwykle ciężko wrócić na tor po tym, jak nieoczekiwana krakoa wybije Cię z rytmu ("gumowe" konflikty). A że trasy oferują liczne zakamarki i generalnie są zakręcone, o wypadek nie trudno. Skoro o trasach mowa - te zostały opracowane niezwykle przewrotnie. Łącznie jest ich 20 (6 tematów: horror, futurystyczna wizja, dżungla, świat dinozaurów, wytwórnia filmowa), a zdecydowana większość oferuje tak zagmatwane rozjazdy, skróty i przesmyki, iż można się w tym wszystkim pogubić! Poza tym dzięki zaadoptowaniu zbiorników wodnych, Twój samochodzik może przeistoczyć się w okamgnieniu w motorówkę i pod taką właśnie postacią pokonywać dystans. Motyw jest o tyle bajerancki, iż niektóre trasy wiodą tylko i wyłącznie przez akweny, inne przepletają konieczność jeżdżenia/pływania, a i takie znajdziesz, na których masz wybór: jechać albo płynąć. Bombs!

Podczas wyścigu możesz korzystać z power-upów, m.in. samonaprowadzające rakiety dopalki, teser godzący we wszystkich torów znajdujących się w polu widzenia, czy też ładunki elektryczne spadające z nieba we wszystkich oponentów jak leci, unieruchamiające na moment silniki. Nieźle, choć niespodzianki są z założenia fajne, tak autorzy gry przesadzili z ich natężeniem - momentami zabawa irytuje, gdyż napierający przeciwnicy ładują z fireballów jak stary Indianin zabójczo cuchnące kory po klepskim obiedzie. Jeśli zaś zdecydujesz się power-upy wyłączyć, to zapewniam - zabawa straci sens całkowicie, gdyż jako rasowa gra wyścigowa RC REVENGE nie ma prawa bytu. Sytuację ratuje Split Screen, tyle że pada na ryj grafa. Wypada także mieć oko na edytor tras (nieprzyjemny interfejs).

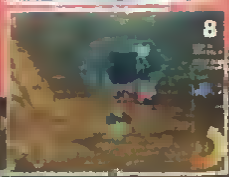


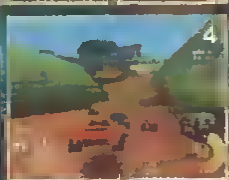


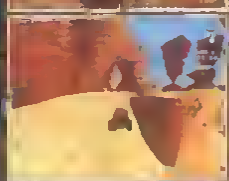
W kwestii wykonania krótko i zwięźle - grafika uległa poprawie względem RE VOLT, aczkolwiek nie wszystkie tory/akweny zostały dopasione. Można jednak powiedzieć, iż generalnie wokół torów napchano sporo polygonów, co momentami ma negatywne odzwierciedlenie w kwestii FPS-ów. Muzyka z kolei została odpowiednio dopasowana do tematyki tras (infantylne melodyjki country na Dzikim Zachodzie lub pseudo techno w przyszłości).

Na koniec ważna kwestia, otóż w jedno popołudnie łyknąłem całą grę, oczywiście w trybie podstawowym, gdyż na zaliczanie tras "w lustrzanym odbiciu" ochoty już nie miałem. Chyba wszystko jest jednak, ACCLAIM, ścigowych panuje zbyt duży przepych, zaś produkcje konkurencji starczą na dłużej i bardziej kręcą. Nie kumosz...? Przyjdź tu z babcią - niech tłumaczy.

Bardzo mi przykro,







Zaopatrz się w stalowe nerwy, zgrzewkę browca i wolny wieczór...

MOJE TRZY GROSZE

Przez chwilę nawet zastanawiałem się, co można by napisać o grze "trudnej". Średnia jest grafika, średnia rozgrywalność, średnia cała skrywanka... Potem spojrzałem jej zastanowić, po co właściwie produkować wyścig taki jak o dobie CRASH TEAM RACING. Hmmm... Chyba wypiłem za dużo piwa... Chociaż, zawsze nie widać gdzie mam te trzeźwy...

Mr. Sciera

★ ★ ★ ★ ★ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

RC revenge

WERDYKT

HIV

ACCLAIM — WYŚCIGI

GRYWALNOŚĆ

7

6

PLUSY

- MOTOROWKI
- ROZBUDOWANE, LICZNE TRASY

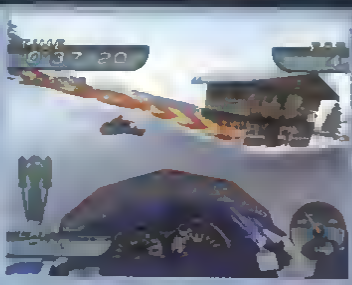
MINUSY

- PRZECIĘTNA FIZYKA
- BURDEL NA KÓŁKACH (POWER UPY)

OCENY ZOREDÓW:

6

- Jedyny kontynent, na którym nie ma wyjy, to Antarktyda.
- W miejscu [illegible], USA) - mąż kazał mi w kółko z żoną może spuścić tylko [illegible] piwa.
- Gorąca woda jest cięższa od zimnej.



Gdy CRAVE ENTERTAINMENT zapowiadało grę bazującą/żerującą na motywie SLED STORM nie byłem przekonany co do słuszności takiegoż manewru. Uważałem, iż SLED STORM jest jedną z tych nielicznych gier spod igły ELECTRONIC ARTS, którą ciężko będzie przebić jakiemukolwiek teamowi developerskiemu. Jak się okazało - nie myliłem się.

W SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING postawiono nie tyle na arcade'ową jatkę, co raczej na rasowy symulator. Stosowne odczucia potęgowana jest przede wszystkim dzięki widokowi FPP z owiewką (+zegary; full 3D). Grając poczujesz się tak, jakbyś naprawdę siedział na masywnym siodle, a w rękach dzierżył kurczowo manetki. Pojazdy wydają się być masywne, srogo warczą, a i namacalna jest siła drzemiąca w ich silnikach. No właśnie - skoro o silnikach mowa - tryb Championship podzielony został na 3 grupy pojemnościowe: 500, 600 i 700cc. Prawdziwa zabawa rozpoczyna się w "wyższych kręgach" - gdy maszyny mają już coś do powiedzenia. Identycznie jak w SLED STORM w produkcji CRAVE ENTERTAINMENT można, czy też należy redukować zniszczenia pojazdu po każdym wyścigu. Za zdobytą kasę, naliczaną stosownie do wstawiennictwa mechanika, musisz kupować czy to wzmocnione płozy, owiewki, czy też łańcuchy (itp.). Jeśli zakpisz z natury i rzeczy martwych, te srogo ukarzą Cię i przypomną, iż potrafią być bardzo złośliwe, efektem czego w sferze Twych marzeń zostanie wygranie kolejnych wyścigów. Trasy zostały opracowane niezwykle starannie i oferują wiele niespodzianek. Oprócz zakrętów, skoków, tuneli i innych wygibasów, czoła stawić musisz także płotującej małpie figla surze - i o ile padający śnieg lub mżący kapuśniak nie sprawiają problemów, ograniczając jedynie widoczność, tak nocna pora, gdy to gęsta ciemność spowija otoczenie, stanowi wyzwanie. Wyzwanie jest tym większe, iż lampy halogenowe przyczepione do Twojego skutera mogą ulec zniszczeniu, a wtedy zostaje jedynie podkręcenie jasności w telewizorze i modlenia się, aby żaden szumięty, ew. szumięty i latający zarazem kibic nie wybiegł na trasę (wszak nowe owiewki kosztują). O atrakcyjności tras stanowi również zróżnicowana nawierzchnia - np. na lodzie należy dać z siebie wszystko, aby z trasy nie wypaść. Niestety, co już zdążyłem zasugerować, trasy nie zostały rozbudowane pod względem rozjazdów czy też skrótów. Możesz zapomnieć o skokach pod niebiosa w celu namierzenia nowego, wcześniej nie odkrytego skrótu, co by oponentów zakantować. Trasy są zatem realistyczne, bardzo techniczne. Podczas przeprawiania się przez hopy musisz pamiętać także o tym, aby "kolumnę kierownicy" odpowiednio do siebie podciągnąć, ew. dziób ku dołowi skierować, co by po lądowaniu skuter odpowiednio osiadł, zaś w efekcie silnik nie przygasł, gdyż szanieni przeciwnicy nie słyszeli w życiu o handicapie. O tak, poziom trudności został tu wykręcony konkretnie, toteż jeśli liczysz na to, iż buraki będą łaskać pytonga lub hapać dzidę), to rzeczywiście - należysz ich na tym, tyle że podczas oczekiwania na Twą osobę za linią mety. Przyrównując SNO-CROSS do SLED STORMa nie można pominąć trików. W SNO-CROSS i one znalazły dla siebie miejsce (także kwitowane kasą), jednak zeszły na drugi plan (rycie mordą w glebie zdarza się często).

Oprócz standardowego trybu, o którym wspomniałem, do Twojej dyspozycji oddano również edytor tras (intuicyjny interfejs i świetnie - 3D - zobrazowane poszczególne elementy). Na tym nie koniec - ostatnim, bonusowym trybem jest Hill Climbing - w nim to bierzesz udział w tzw. podjazdach. Wybierając optymalną drogę przejazdu musisz jak najszybciej

MOJE TRZY GROSZE

Norby

SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING

WERDYKT

HIV

GRYWALNOŚĆ

ODDZIAŁ | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

GRAFIKA
DŹWIĘK
ARCADE
SPLIT SCREEN

7

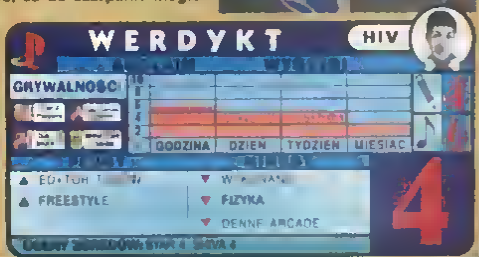
- Leonardo da Vinci potrafił jednocześnie jedną ręką malować obraz, a drugą pisać tekst.
- Liczba schodów na wieży Eiffela (Paryż) to 1792.
- Ludzie mówią ze średnią prędkością 120 słów/minutę.

Piła

JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000

O tym, że imć Jaremy McGrath jest światowej sławy "ujeżdżaczem" supercrossowym - to powinien wiedzieć każdy szanujący się miłośnik wyścigów. Ale że zrobił z siebie dumnie, sygnując ową grę swoim nazwiskiem - na pewno nie. Pędząc po otwartych torach, chłoptaś ów wyczynia cuda na patyku, że wymienię np. stanie na głowie na kierownicy podczas skoków. Arcade'owy charakter tejże pozycji jest wręcz niesmaczny. Podczas wyścigu, szurnięty Jaremy odbija się od bandy niczym kauczukowe piłeczka, zaś oponenci nic sobie nie robią z tego, iż zajeżdżasz im drogę - nastawiają policzki. Trasy zostały wykonane starannie (pod względem zróżnicowania architektonicznego), choć zbyt kwadratowy ten świat. Cieszy to, iż tory się nie dorysowują - jeśli pozwala na to design, widzisz wszystkie meandry. Niestety, ucierpiała na tym animacja, szarpiące jak panna młoda po ślubie.) Model jazdy można określić mianem "przybysza z kosmosu" - ni to arcade, ni też kołakie inne. Prowadząc maszynę nie poczujesz absolutnie nic. Jeśli znudzi Ci się zaliczanie kolejnych torów w trybie Race (Championship), do zabawy możesz zaprosić towarzysza (Split Screen, nic nie widać!) lub... wziąć się za tworzenie własnych torów, a to za sprawą przyjaznego edytora (interfejs prosty, przejrzysty). Co więcej, w trybie Freestyle możesz kozaczyć z niezłomnymi trikami na zróżnicowanych arenach (m.in. Halfpipe, rampy). Nie będę ściemniał - TONY HAWK'S to nie jest i rozgrywka bardziej śmieszy niż przyprawia o gęsią skórkę.

Pozycja owa miała zarządzić, jednak nie rejteruje. Próbowałem znaleźć w niej coś, co do szarpnie mogłoby przyciągnąć, lecz w końcu padarowałem sobie. Kiepskie wykonanie, bezsensowny model jazdy, zwalone fizyka i niezła, posuwająca do klimatu, ostra muza (Offspring). Póki co - CHAMPIONSHIP MOTOCROSS oraz MOTO RACER 3 są nie do wyrąbania i niepodzielnie rządzą na tym padwórku.



Uogólniając, model jazdy w SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING został opracowany bardzo dobrze. Dość, że świetnie czuć mylącą ociężałość [illegible] to dodatkowo developer postarał się o odwzorowanie podsterowności, co najbardziej dokucza podczas konywania ostrych zakrętów i szykan (używanie [illegible] mulca wskazane). Bez echa nie mogą zostać również efekty specjalne. Towarzyszące [illegible] rzania (zawieszenie) świetnie potęgują klimat, [illegible] pracują także silniki; brzmią "brudno", bardzo [illegible] stycznie (wspaniale kwiczą na wysokich obrotach). Ścisłka dźwiękowa - bardzo udana (o zabarwieniu [illegible] niestym, szkolwiek z domieszką rockowych i [illegible] brzmień).

Na koniec smutna wiadomość, a mianowicie [illegible] nie gry pod kątem graficznym - do SLED [illegible] pozycji daleko. Po pierwsze - niska [illegible] niezbyt ładne tekstury. Co prawda akcja toczy się [illegible] ko, animacja nie rwie, ale wszystko to kosztem [illegible] skiej palety kolorów, jedynie 3 oponentów na [illegible] gest... horyzontu wyłaniającego się z mgły [illegible] nosem (na Split Screenie nie widać niemalże [illegible] tak dramatyczny rozwój wydarzeń może pchły [illegible] chichotuli!).

Na koniec muszę Cię uświadomić, iż na dłuższą [illegible] SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING ustępuje znacznie produktowi EA nie tylko wykonaniem [illegible] rajcownością. Choć pierwsze wrażenie było [illegible] jące, tak wraz z upływającym czasem emocje opadły. Symulacja symulacją, ale zabrakło tu odrobiny szaleństwa, szczypty klimatu Arcade. Mimo wszystko polecam.

LATTICE

Czasem to mnie tak kręci w nosie, że jak sobie nie kichnę, to nic zrobić nie mogę... A czasem to kręcę loki... A czasem to kręcenie loki mnie kręci... A czasem to wóda kręci mą głową (oczywiście bezalkoholową, 40%)... A Kopernik to powiedział, że wszystko odwrotnie się kręci... A w 20XEC7 LATTICE to można się kręcić jak się chce... Kurna, chyba coś już kręcę.

Z tą grą jest jak z karuzelą - chwilę pokręcić się jest fajnie, bo wszystko przed oczami wiruje, ale na dłuższą metę, to jeno pawia puścić można...

Czemu ja tak o tym kręceniu? Ano widzisz - czemu? Aha, już wiem. Ukazała się bowiem trzecia gra na PlayStation traktująca o mknącym gdzieś statku, który nieustannie musi strzelać i... tak, zgadłeś! - w kółko zaczął się kręcić. Było już bardzo udane N2O, było dość kontrowersyjne, ale i tak ciekawe INTERNAL SECTION, a teraz jest 20XEC7 LATTICE. Ha! No to ja spadam na fajeczkę, a Ciebie zostawiam w chwilowej niepewności jaki ten nowy "kręciołek" może być...

...już jestem, wszystko wyjaśnione. Otóż tym razem dostajemy w łapy bliżej nieokreśloną jednostkę, która sunie cały czas po zewnętrznych w kosmicznej przestrzeni konstrukcjach - takich szynach, o przekroju kwadratu - można więc dowolnie zmieniać stronę (jedną z czterech), wzdłuż której chcemy lecieć, obrzec się wokół osi owej konstrukcji. Widok mamy cały czas z oczu (FPP), także podczas takiego lotu dno jest nam rozłożać się na wszystkie strony (góra-dół, lewo-prawo). O ile podczas nieustannego pędu do przodu raczej nie jest to przydatne (nie ma czasu), o tyle na specjalnych odcinkach toru, kiedy jesteśmy przymusowo zatrzymani, taki patent bardzo się sprawdza - np. aby rozwalić kilku latających nam nad głową wrogów, którzy blokują dalszą drogę. Aha! Wprawdzie nie da się przyśpieszać ani zwalniać, ale możliwe jest zawracanie (a przyda Ci się ono w grze niejednokrotnie, oj przyda!), co jest sporą nowością w stosunku do "kręciołkowego" schematu jaki wyznaczyło N2O.

Na dobrą, kazimy tak do przodu wzdłuż jakichś kwadratowych rur, mijamy jakieś stacje, dziwne konstrukcje, wpadamy do mrocznych tuneli, ale o co tak naprawdę chodzi? Poza rozwalaniem wszystkich stojących nam na drodze oszołomów, trzeba po prostu całą tę plątaninę kosmicznych "szyn" przejechać, wydostać się z tego dziwnego labiryntu. I nic tudzi się, że będzie to proste zadanie. Niejednokrotnie bowiem zostaniesz zmuszony do szukania ukrytych tras, kombinowania jak dostać się na mijającą gdzieś w oddali odnogę, czasem nawet będziesz musiał wracać się na sam początek danego etapu (vide np. odnajdziesz klucz otwierający zamkniętą dotąd ścieżkę). A przy tym wszystkim trzeba nieustannie uważać na hordy nadlatujących przeciwników i łodować do nich z coraz to większych gunów. Tak więc, jak sam widzisz, łatwo nie będzie, oj nie!

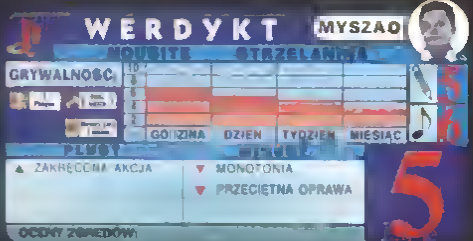
Wszystko to niby piękne i cacy, ale niestety po dłuższym pykaniu gra robi się monotonna i po prostu nudna, zaś oprawa na bardzo średnim poziomie niestety zniechęca do dalszej eksploracji levali. Polatać i pokręcić się jest fajnie, nawet bardzo, jak pokazało N2O, ale w przypadku 20XEC7 LATTICE po pewnym czasie zaczyna brakować rajcowności i nic na to poradzić nie mogę. Grę odkładasz się na półkę jako "jakąś taką dawną" i zapomina już pierwszej nocy. Zresztą kto by zapamiętał tak maksymalnie "niezapamiętywalny" tytuł, jak 20XEC7 LATTICE?! Co to jest - numer seryjny lodówki?

MOJE TRZY GROSZE

Norby

WERDYKT

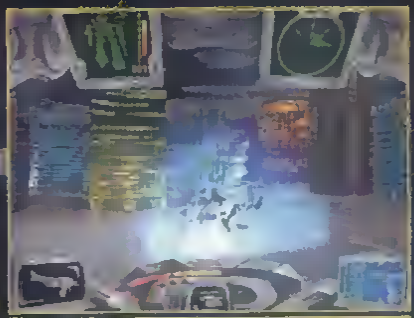
MYSZAO



IRON SOLDIER 3

Dziś, na kolejnej lekcji w Szkole Mylenia Absurdalnego, Reinkarnującego i Kretyńskiego im. Myszaqa (w skrócie SMARK) pomarny nowe słówko - idąc po kolei, po wczorajszej "Trawie", dziś czas na "Mech". Co to jest ów Mech? Pewnie, że futurystyczna, zmechanizowana jednostka bojowa. Brawo Ula! A Ty, Romuś, weź się schowaj z tym swoim "zielonym porostem drzewnym", bo normalnie jak wezmę coś ciężkiego...

Z braku innych "Mechów", IRON SOLDIER 3 jest nawet do pogrania, ale ja i tak od "Mecha" wolę trawę. Ecevo, czyżbym coś pomieszał? O co chodzi jakby?



IRON SOLDIER 3, świeżo właśnie wydana gra na PSX'a, jest jak najlepszym przykładem świata, w którym główną rolę grają Mechy. Świata wyniszczanego od lat kolejnymi wielkimi bitwami. Świata, w który to zaraz przyjdzie Ci wejść. "Ale, chwila, moment! A skąd ta 'trójka' przy tytule?! Skoro mam coś poznawać, to może od początku, po kolei, a nie od trzeciej części!?" - pewnie zakrzyknąłeś. I słusznie. Wszak już na początku powinienem wyjaśnić Ci, iż seria IRON SOLDIER swymi korzeniami sięga konsoli Jaguar, firmy Atari. Losy elektronicznej sceny tak się jednak ułożyły, że teraz to właśnie na PSX'ie, a nie Jagu przyjdzie Ci w nowego IRON SOLDIER'a pykać. I to tyle w kwestii wyjaśniania.

Zastanawiasz więc za sterami takiego stalowego bydlaka, pola bitwy obserwując "z oczu", widząc wielkie łapy i nogi Twojego kolosa. Co ciekawe - grafika jest dość podobna do tej, jaką miałem przyjemność (a może i Ty także) oglądać parę lednych lat temu na Jaguarze. To zastanawiające, nie wyglądu to mniej więcej tak, jakby autorzy gry skorzystali z tego samego engine'u, usprawniając go nieco, dostosowując do architektury PlayStation. Na konsoli Atari wszystko było bardziej uproszczone i pokryte jano "prostym cieniowaniem", w przypadku Soniaka mamy oczywiście teksturę, większą liczbę polygonów, zaawansowane efekty świetlne, a jednak podobieństwo da się zauważyć. Ciekawe...

Walczyć przyjdzie Ci w zróżnicowanych scenariach - poczynając od terenów pustynnych, przez zielone łąki, obszary bardziej zalesione, aż po wielkie aglomeracje czy mroźne, niedostępne góry. Wszędzie oczywiście czyhają bardzo przebiegli i nieustępliwi pomywaczy gotowi sprzedać własne matki, byle by tylko dostać kolejny worek granatów i rzucić Ci go prosto w twarz. Na szczęście Ty nie pozostajesz im obojętny i możesz potraktować ich rakietami, minami, zwykłym działkiem albo po chłopsku - kilkutonową pięścią (zawarcia, przed misją, można konsultować uzbrojenie). Ponadto, kiedy będziesz czuł się malutki i zagubiony, z pomocą przyjdą mała Ci drugi Gracz, który zwiększy za sterami szybkostrzelnego działka zamontowanego na plecach Mecha, podczas gdy Ty będziesz kontrolował lot, jakim przemieszczać się będzie Wasz stalowy zabójca (więcej się wtedy Split Screen). Nie powiem, walka we dwóch wygląda dość ciekawie, choć tymczasowej nie jest dużo łatwiejsza (wymaga sporej koordynacji i zgrania).

Z braku większej konkurencji, IS3 wcale nie musiał być perłą dopieszczoną maksymalnie, aby się sprzedać i niestety takową wcale nie jest (oprawa nie zachwyca - tekstury się rozpikselowują, a horyzont niekiedy mocno doryswuje). Ale jeśli rajcują Cię wielkie, metalowe chłopaki, to prosto bardzo, tędy prosto... W końcu są by nie mówić - gra ma tradycję, specyficzny klimat...

MOJE TRZY GROSZE

Norby

★ ★ ★ ★ ★

WERDYKT

MYSZAQ

ECLIPSE STRZELANKA

GRYWALNOŚĆ:

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY

- DUŻO STRZELANIA
- CIEKAWE LOKACJE

MINUSY

- BRAKI W GRAFICE
- TRUDNE STEROWANIE

OCENY ZOREDÓW:

6

- Jeśli chcesz złapać/zabić mysz w Cleveland (Ohio, USA) - musisz posiadać licencję myśliwską.
- Z początkiem swego istnienia, Coca-Cola była tylko tonikiem.
- "Zbuntuj" gnojka a motyl umiejscowiony jest w ich nozdrzach!

Pita

Cała prawda o developerach

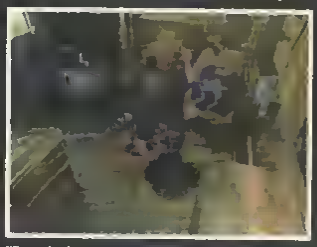
czyli kto tu tak naprawdę jest pomylony

Przygotuj się - ostrość, jeśli siwisz, połóż się, jeśli siedzisz, weźmij tikolka, jeśli musisz - bo to, co za chwilę przeczytasz, nie powinno nigdy ujrzeć światła dziennego... Zaraz bowiem poznasz mroczną stronę developerów. Przekonasz się, że za maską elektronicznych twórców niejednokrotnie kryją się wstrętni degeneraci, realizujący swoje chore fantazje, leczący kompleksy. No to jazda - naga prawda o developerach zbliża się niczym okres! Kto będzie przyjemnie, trochę się ubrudzimy, nie w końcu odetchniemy z ulgą - że jest.

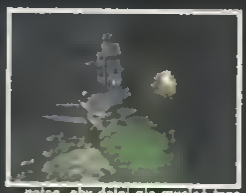
Zapewne grasz w wiele tytułów, mniej lub bardziej cieszysz miłość do skaczących po ekranie ludków, lasek, mózgów i takich tam. Czy jednak kiedykolwiek zastanawiałeś się, kto i dlaczego mógł to wymyślić? Jeśli nie, to dawaj, przejdziemy przez to razem. Po lekturze tego tekstu szybko zorientujesz się, że niektórzy developerzy (siedzący niejednokrotnie co najwyższych stanowiskach) w dzieciństwie zjedli wypchane zwierzęta zamiast klocków, przez co dziś nie są zbyt normalni.

Myślisz, że większość świrów siedzi w czterech białych ścianach, tęskno wypatrując klamek, łykając różnokolorowe pigułki? Myślisz, że światem rządzą normalni ludzie? Pomyśl raz jeszcze...

Ot, seria **RESIDENT EVIL**. Zdawałoby się, że specjalnie nie szukaj - tam tylko zmutowany ojciec zapładnia własną córkę (upuszczą ją do żołądka poszyte aby rozmnożyć nowy gatunek, a więc niekonwencjonalnie, bo niekonwencjonalnie, nie jednak zapłodnił), małą dziewczynkę gonią obdarte ze skóry dobermany, a pierwszego żywego jeszcze policjanta trzeba za chwilę elegancko potraktować gwoździ sporego kalibru. Może i wszystkiego w życiu nie rozumiem, ale czy tylko ja dochodzę do wniosku, że ktoś tu ma bardzo brzydkie fantazje seksualne? Jakiś mały, żółty "Pan designer" potolegował swoją chorej wyobraźni?! Z tym tu się powinno iść do dobrego specjalisty, a najlepiej od razu do dwóch. No i ten policjant... Czyżby nazbierało się trochę mandatów za parkowanie? Prędkość? Może za jazdę "po bani"? Wniosek - ktoś w CAPCOM nie dość, że ma skrzywienia w stronę nekrofilii (w końcu pełno tutaj trupów w - i tu w odmianach żeńskich i męskich, dla każdego...), lubi znęcać się nad małymi dziewczynkami, to jeszcze ztyla się popadać w perwersyjną zoofilię (są obdarte ze skóry dobermany? Są. A myślisz, że skąd, od czasów pierwszego RE, tyle się ich namnożyło, no skąd?), a do tego ma uprzedzenia do strażów prawa, grzejąwia wręcz anarchistyczne skłonności. Psychopatyczny pedo-nekro-zoofil o zadyszyczonych upodobaniach? Ooo! Kuba Rozpruwacz przy takim osobniku to zwykły kleszczonkowiec... A Ty grałeś w jego grę... Powiedz, kupisz następną część RE? Ja tym się bat...



No, lub - hołcie od RE to psychole, przynajmniej niektórzy z nich, ale co w takim razie powiedzieć o holesiach stojących ze **SILENT HILL**?!? Chętnie odgryzłbym sobie wczoraj



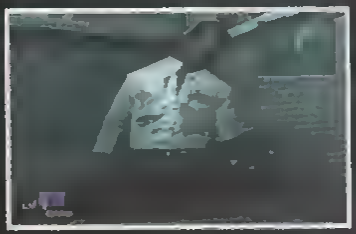
palce, aby dalej nie musieć tego pisać, ale zęby dawno już mi się połamały od obgryzania brodatych paznokci... Oh, jedziemy ostro i szybko. Po pierwsze chyba ktoś w KONAMI miał ciekawe przejścia w szpitalu... Może zaszyto mu po operacji igłę albo kotwę w żołądku? Może dostawał za dużo czopków na raz? Grunt, że nie lubił szpitali, a w szczególności ich personelu. Jak bowiem inaczej wytłumaczyć umieszczanie tutaj blondwłosych pielęgniarek, którym co rusz trzeba porządnie przyłożyć "przez łeb" gaz rurką, albo jeszcze lepiej kijem?! A i dabijecie wijącej się w konwulsjach sanitariuszki jest miłe widziane! Później przychodzi czas na wydrówkę po szkole...

Dla małej jasnym jest, że któregoś z developerów w podstawówce koledzy przezywali "Gruby", "Klucha", albo po prostu

Uwaga!! Tekst ten jest bez sensu. Nie było co wrzucić do stronę. Idź poczytaj sobie lepiej książkę telefoniczną. To ci lepiej zrobi "na mózg".

"D**a" i bili, by równo puchł. Pewnie wo znaki dawali mo się również wredni nauczyciele, którzy kazali zostawać po lekcjach, względnie występować w szkolnym teatrzyku, toteż teraz ten Pan wsadził do SILENT HILL swoją chorą wizję szkoły. Wszystko spowija ciemność, pod nogami pętają się dzieciaki z wielkimi nożami, z szkolna ławki co rusz spowija pogoń, zakrzepła krew... Jeśli dobrze poszukasz, znajdziesz to także ukrzyżowane zwłoki czy wiadrak, który zmieścił chyba całą szkolną drużynę koszykówki. I jak, w świetle tych faktów, deweloperzy z KONAMI mogą mieć w głowach wszystko dobrze poukładane? Ja już nawet nie czepiam się schizofrenicznych odchyłów głównego bohatera, bo to można zrozumieć (w końcu któż z nas ich nie ma, prawda? Eeee, no, powiedzcie, że prawda... Halo?!), ale żeby takie ubytki znajdować w szkolnych szafkach? Nic więc dziwnego, że później dzieje się to, co się dzieje w naszych szkołach (gwałty, narkotyki, hazard, Internet, samurajskie walki, wyścigi bolidziarzy, trafalalo)...

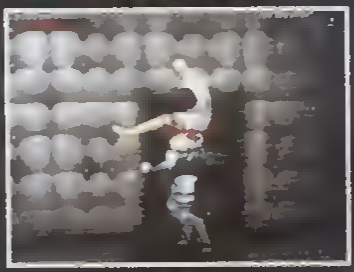
Znęczyłeś się tą krwawą jatką? Ważny więc coś lżejszego, tak dla odprężenia... Co powiesz na MGS? Tak zacna i poważna gra-opowieść musi być dziełem równie zacnych i poważnych ludzi... Ha! Niekoniecznie!



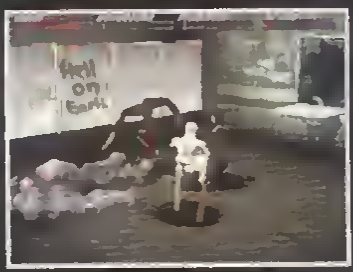
Weźmy np. scenę, w której Meryl zabiera uniform ogłuszonemu wartownikowi. Nieborak ów po całym zajściu leży nagi - i to mnie zastanowiło, bo: albo żołnierze w MGS się noszą nie pod kombinezonem jak samo w sobie jest już dość nieoczekiwanym pomysłem), albo Meryl zabrała swojej ofierze także bieliznę (po co? Czyżby lubiła przebierać się w męskie fatałaszki? Jeśli tak, to Snake chyba wyadł...). To tylko taki mały detal, ale sygnalizuje, że którzyś z deweloperów KONAMI znów miewa dziwne pomysły. Wersja europejska gry, gdzie powalony kolec został już wypostrzony w szare ślipy, jest tylko dowodem, że była to typowo japońska, niesmaczna dewiacja i cichcem została uznięta.

Dobra, co w takim razie z rozkładającym się ciałem szefa agencji DARPA w szklanej celi, a której Snake wydostaje się używając kałdbaya?! Co to za przyjemność oglądać blade rubaki pełzające po pojącej, marzycielki marzdzia? No właśnie - marzycielki... Cóżeż to jedyny czarnoskóry występujący w grze jest tak poniewierany? W końcu giną tu dziesiątki ludzi, nie tylko w tym jednym przypadku widzimy zwłoki ulegające rozkładowi... I skąd w starzejącym laboratorium robaki?! Czyżby rasizm, "ziółka no czarne"? No, no, to mi się przestaje podobać... Zajrzyjmy więc do Sniper Wolf. Pamiętasz? Zdobywając jej chusteczkę, mając jej zapach, jesteś przyjaźnie traktowany przez wilki. Dlaczego? Oho, oho! Jak wynika z fabuły - laska jest snajperem, czekając na ofiarę patrzy tygodniami (!) w lornetkę na jakieś skalne półki (gdzie podobno) zamieszkują, nie ma rodziny, a natury jest samotnikiem. Jeśli z kimś dłużej przebywa, to właśnie z wilkami. Z wilkami je, z wilkami śpi, z wilkami... To się samo nasuwa! Stąd tak radosna reakcja zwierząt na jej woń (wilki dobierają partnera do reprodukcji kierując się właśnie powonieniem). Chora?! Nie ja to wymyśliłem! Jak sam więc widzisz, nawet tak wzniosłe produkcje jak MGS nie ustrzegła się zboczeń deweloperów...

Jeśli jesteśmy przy seksualnych preferencjach autorów gier to, pośród morza pozycji, w których trzeba uszczęśliwiać tryskające babek, do się wyłowić też dość podejrzane tytuły. Ja tylko tak, dla orientacji, wspomnę o RISING ZAN. Fakt, rajojasz jam taski, ale od czasu do czasu musisz uwolnić jakichś dziwnych kolesi, przywiązanych do indiańskich totemów, co ta dra się wniebogłosy, a do tego są tylko w samych bokserkach w różowe wzorki! Jezu, wolę nawet nie myśleć kim



jest designer, który zaimplementował do gry ten patent!!! Zresztą w takim THRILL KILL, notabene



w końcu gdy wydanym przez żadnego dystrybutora, da się zauważyć podobne ciągotki, zresztą z domieszką sado-maso: a to laska ujeżdża laskę, krępując jej ręce, a to kolesi zabawy w kaftan pomiędzy jednym a drugim uderzeniem zachodzi swojego oponenta od tyłu... I

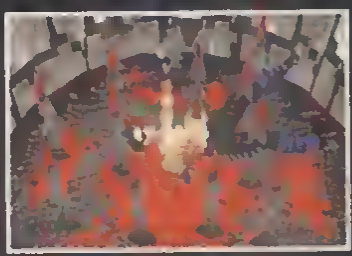
ktoś kiedyś powiedział, że poczciwy MORTAL KOMBAT jest chory) zbyt brutalny. Biedak, sam nie wiedział co mówi.

No i co? Jak się teraz czujesz? Jesteś w szoku? Nigdy już nie włączysz konsoli, a Crash jest mi dziś dla Ciebie podłym degeneratem wykorzystującym inne zwierzaki (ujeżdża w końcu świnię!)? A może sam od dawna wciołasz w życie dużo bardziej pomylone pomysły (czy homenda w Wrocławiu ale mo czasem Twojego

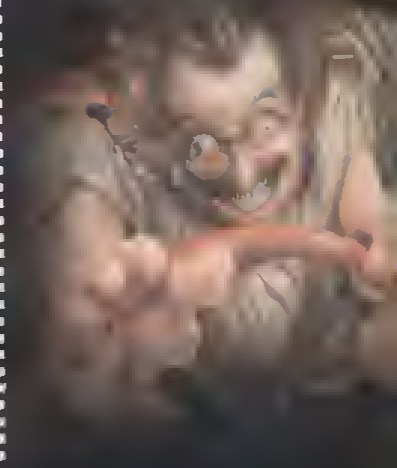
zdjęcia)? Tak czy siak, wiedz, że podałem to tylko wyrywkowo przykłady, a analiza mniej znanych japońskich produkcji to dopiero masakra jnp. w GALERIANS tłum naukowców wszczepia dziecku przeróżne dragi, "pobierając" przy tym z innych dzieci organy, brrr!), której ci na razie oszczędzę. Przyjmij tylko do wiadomości, że deweloperzy to też ludzie ziółka, a niejednokrotnie ruj - uważnie w niektórych bryganach za dobili (it: mów za siebie!:) - jesteśmy przy nich jak małe, bieluśkie baranki. A czas wreszcie o tym głośno powiedzieć!

Myszaq

PS: Tekst ten pisałem będąc "pozbawionym pełnej świadomości", przy głośnej muzyce, siedząc w



niewygodnej pozycji, nie dysponując przy tym żadnymi personaliami konkretnych deweloperów. Opierałem się jedynie na informacjach, jakie dyktował mi Pajqk Chwat ("wszystkich hrał" - a więc ma dojście...), toteż nie wszystko można być prawdą, za co a góry przepraszam i zbzikiem do siebie z tuku w ramach zadośćuczynienia.



MOJE TRZY GROSZE

W JWS każdy oczekiwał przedłużenia agonii wielkiego ISS PRO EVOLUTION o kilka z tego wyszły. Bo mecze w nim palce zapomnieć tony zespół programistów. Nie ma co ukrywać: wkurzające są szarpnięcia zwierzaka, niedopracowane sterowanie (niekiedy ciężko trafić w piłkę) i dość przeciętny Motion Capture. Mimo wszystko nie można mówić o kardynalnej - wystarczy nie porównać go nowo przez gry zwłaszcza ISS PRO EVOLUTION.

Mr. Believe

MOJE TRZY GROSZE

Jeśli oczekiwanie na wypuszczenie, endorsing, zakończenie ISS PRO w wersji na PS2 to... musiało niestety czekać dalej :(Tak nie bowiem zrobiło. Ze pierwsze piłeczka firmy KONAMI na nowe PlayStation spełnić oczy pierwsze ma wspólnego z bokiem tytułem na PSX. Stworzona przez zupełnie innych ludzi (tych od wersji na Nintendo 64) pozostawia bardzo wiele do życzenia tak pod względem oprawkości jak i wykonania. Co z tego, że wygląd boiska i zawodników jest całkiem niezły, kiedy samo sterowanie jest już do kitu, zagrywki nonsensowne, strzały do kani (brak wskaźnika siły strzału - to skandal!!!). O takiej było tego mało dosłownie bo jeszcze wyraźne błędy w każdej gry i szarpana animacja (gry momentami zwalnia tak bezpiecznie, że piłkacz się obaw). Nie takiej gry oczekiwaliśmy od KONAMI i mamy nadzieję, że kolejny ISS stworzony przez programistów z KCET jak zwykle nas nie zawiedzie i pokaże jak powinna wyglądać naprawdę dobra piłka nożna na PlayStation 2. Obyśmy tyl nie czekali za długo...

Norby

JIKKYOU ワールド 20 WORLD

Umarł Król, niech żyje Król? Nie tym razem...

Japończycy to dziwni ludzie. Sanalna stwierdzenie, a jednak doskonale pasujące do sytuacji - oto KONAMI, software owy gigant i wydawca serii ISS, postanawia wypuścić swoją pierwszą piłkę na superkonsolę PlayStation 2. Świat Graczy jest zachwycony, wszyscy lecą po marmur, co by odpowiednia pomniki postawić, a szanowne japońskiej firmy zacierają ręce myśląc o zyskach. Szybko zlecają też swoim ludziom stworzenia JIKKYOU WORLD SOCCER 2000, przy czym ich wybór pada na oddział z Osaki. No właśnie - Z OSAKI! Robotę powierzano programistom, którzy o ISS-ie w wersjach PSX owych - szyli najlepszych - pojęcia wielkiego nie mają - to zwyczajne jeszcze w tym tamacie mówiąc dosadniej, bo poza stworzeniem klapkiego PERFECT STRIKERa, cała ich wcześniejsza praca kręciła się wokół N64. Od razu zaniepokoiło mnie takowe zagranie i przeczuwałem, że związane jest to w dużym stopniu z faktem, iż najlepsza ekipa - z Tokio - "nie ma czasu", tworząc kolejne, wyłącznie japońskie edycja ISS-a na Szaraka (WE 2000, WE 2000. U-23), przynoszące za względu na duże większe zapiecze sprzętowe o niebo większą kasę. I, jak sądzę, to właśnie dlatego siedzę teraz tutaj i muszę mocno się starać, by przypomnieć sobie wszystkie pozytywne cechy zmagań przy JWS 2000 - grze, która mogła przejąć pałeczkę lidera w tamacie kopanin. Mogła, gdyby nie, nazwijmy to łagodnie, "ekonomiczne" podejście do sprawy przez KONAMI.

EMOCJE, EMOCJE...

Już po opublikowaniu w poprzednim numerze PE krótkiej notki (patrz odpowiedni "Kącik.. "), mówiące że JWS 2000 "chyba" nie spełnił oczekiwań, zostałem dosłownie zasypany lawiną SMS-ów i telefonów, kto sobie leci w klocki - ja, czy kolejny producent softu na PS2. Coś w tym jest - wszyscy chcemy kolejnego (po 3T i RR5) prawdziwego killera, a nowy ISS wydawał się największym pewniakiem. Tłumaczyłem więc kolejnym dzwoniącym, że na ocenianie przyjdzie jeszcze czas, odwołując do tegoż numeru "ekatrima" i atosowej racki. I takową właśnie popełniam - czytajcie zatem uważnie.

Nie ukrywam, że zaraz po prowizorycznym zgarnięciu tony śmiecia i walnięciu się na redakcyjną kanapę, przygotowany byłem na co najmniej dwie doby bez kontaktu z otoczeniem. A już w momencie, gdy zobaczyłem ilość umieszczonych tu drużyn i opcji, szybko przytaszczyłem stojącą w kącie kropiówkę. Tak wyposażony, akacząc radośnie po manusach, doliczyłem się aż stu (słał) drużyn narodowych, co jest niezwykle pokaźną liczbą i zdecydowanie bije pod tym względem ISS PRO EVOLUTION. Zaskakuje też liczba rozgrywek - poza wszelkimi znanymi już z wcześniejszych wersji (liga, puchary, turniej, mecz towarzyski), doszły dwa nowe tryby, arcyciekawy Success Mode oraz Scenario Mode. Ten pierwszy bazuje na typowo japońskich pierdółkach - wybierasz swojego chłopka (ustawiasz dosłownie wszystko - budowę ciała, kolor włosów, wzrost etc.), kompletujesz drużynę i zaczynasz zabawę na miejscowym podwórku. Tam trenujesz, rozgrywasz pierwsze mecze, słowem - rozpoczynasz karierę piłkarza. Masz nawet osobistego trenera, i co więcej - szybko pojawiają się fanki (ta z oczami jak arbuzy, heh). Przyznam szczerze, że super to wszystko wygląda, tylko ni w ząb nie łapałem klimatu, całość oplera się bowiem na niezrozumiałych dla normalnych ludzi krzaczkach. Zaś drugi tryb, Scenario, to coś znanego z wersji na N64, a także (o ile dobrze pamiętam) z VIVA FOOTBALL - rozpoczynasz mecz w jakimś odgórnie ustalonym, przełomowym momencie spotkania (np. jest 94 minuta, półfinał Mistrzostw Świata i przegrywasz jedną bramką), co elenowi dość ciekawy element i tak już bardzo rozbudowanej gierki.

EEEE, CO TO JEST?

Po załadowaniu pierwszego meczu wyleciała chwila, by wiedzieć jedno - to nie jest stary, dobeściaraki ISS PRO EVOLUTION JWS 2000 hula na angina la z N64 (niestety...), który diametralnie różni się od tego z PSX'a. Przede wszystkim, zupełnie inaczej poruszają się piłkarze - odbywa się to w sposób skokowy, z odskakującą na dość sporą odległość piłką, co wyraźnie przemawia za arcade owym podejściem do zabawy. Spotkałem się z opiniami, że jest OK, bo przecież Oracza "ze sprzętem Mario" z pasją zagrywają się w takowa właśnie wersja ISS-a, uważając że są najlepsze. Jasne, bo skoro nie mają nic lepszego, to trudno żeby mówili inaczej... Ja Wam zaś mówię, że rozgrywka w oparciu o nintendowy angina może co najwyżej czyścić buty tej zastosowanej w ISS PRO EVOLUTION. Tu nie ma tej dynamiki, tej dokładności podań, płynnego

サッカー 00 SOCCER

KONAMI ma to do siebie, że potrafi przywalić z grubej rury, ale i z padliną czasem wyjedzie. Tym razem chłopaki wpadli we własną pułapkę - stworzyli całkiem niezłą, żeby nie powiedzieć dobrą, kopaninę, jednocześnie ogromnie rozczarowując fanów PSX owej serii ISS.

MOJE TRZY GROSZE

Loki

rozgrywanie akcji. W zamian dostajemy ekokowy, rwany przebieg gry, któremu daleko jeszcze do ideału, nawet jeśli patrzyć pod kątem arcade. Zresztą w samej rozgrywce dopatrzyłem się kilku wręcz kratyńskich i niezrozumiałych błędów (czy raczej w porę nie usuniętych bugów), m.in. ten z dolicznym czasem, kiedy w celi połówce meczu były dwa faule na krzyż, a sędzia przedłużał grę do... 50 minuty! Myślałem, że to przypadek, ale później połówki po 55 - 60 minut rozwiały wszelkie wątpliwości. Druga wpadka jest jeszcze bardziej poważne, a dotyczy sterowanie - niekiedy przy przełączaniu się zawodników występują zupełnie niezrozumiałe zachowania (na szybkie podanie reaguje strzałem, nagle odbiega od piłki).

MOJE OCZY SIĘ CIESZĄ

Ponarzekałem trochę na rozgrywkę, czas teraz pochwalić oprawę wizualną. W tym temacie programiści na szczęście nie oknecili oprawy i całość prezentuje się dość okazale. Porównując do recenzowanej dwa numery wcześniej FIFY, doszukać się można w szacie graficznej wielu podobieństw - o opad szczęny przyprawiają przede wszystkim wszelkie wstawki (tu są jeszcze lepsze), takie jak prezentacje zawodników, radość po zdobyciu gola, czy też niezadowolenie po ujrzeniu jednego z kartoników. Trzeba jednak zaznaczyć, że jest ich zdecydowanie mniej niż w FIFIE, przez co znacznie częściej się powtarzają i - co tu dużo ukrywać - denerwują. Grecza. Świetnie dobrane są teksturę, a efekt podbijanie ich rozdzielczości w momencie zbliżenie bije wszystko, co do tej pory widziałem. Przy mekeymalnym zoomie dopatrzyć się można pojedynczych strzępków trawy! Bez zastrzeżeń także w kwestii audio, jak zawsze śpiewy kibiców są znakomite, i - jak zwykle - komentator mógłby być łopaty.

MAM ISS PRO EVOLUTION I JESTEM WYBRAŃCEM...

Pomimo że JWS 2000 rozczarował, patrząc na niego jako na zwykłą, nową kopaninę na PS2 (a nie kolejnego ISS-a) wyłenia się obraz dobrej, solidnej pozycji, z ogromną liczbą rozgrywek i na pewno lepszym sposobem rozgrywki niżli w FIFIE. Jest OK, choć spodziewałem się znacznie więcej. Ocena minimalnie nieciągane, a ISS PRO EVOLUTION nadal rządzi.

WERDYKT

SHIVA

PS2 | KONAMI | SPORTOWA

GRYWALNOŚĆ

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

PLUSY

- OPRAWA
- ILOŚĆ DRUŻYN I ROZGRYWEK

MINUSY

- ENGINE Z N64
- PRZECIĘTNA KOMENTATORKA
- GŁUPIE BŁĘDY

OCENY: NAWIĄZ * AJU 6 ACE 6

NOŚNIK: CD

7

Firma KOEI wydała na PlayStation kilka tytułów, jednak większość z nich to padaki. Swój wizerunek partacza zmieniła wraz z premierą KESSENa na PS2 [w którym zg(Red.)ni się zakochali], zaś teraz uderza ponownie - z bijatyką na bazie engine'u ww. tytułu.

Jest II w n.e. O tytuł niepodzielnie panującego dyktatora Chin walczą 3 klany: Wei, Wu i Shu. Wcielasz się w jednego z 9 generałów (po 3 z każdego z klanów), aby czynić co do Ciebie należy. Czy to potężny chłop, czy też ponętna babka - wszyscy odmienną orężi posiadają (dzidy, maczugi, halabardy, obręcze), a i parametry zróżnicowane. Ruszasz na pole bitwy, co by skrócić kogoś o czerep, członków pozbawić, ew. nabić na dzidę. Poruszasz się w środowisku 3D, lecz mało powiedzieć - do penetracji oddano Ci tereny tak wielkie, że mapy objąć wzrokiem żeś nie jest w stanie. Zostajesz rzucony przed mury potężnej twierdzy i od razu przystępujesz do czynienia swej powinności. Napierają piechurzy, oddziały piechurów, "jak mrówków" podchodzi tego pod ostrze. System walki został uproszczony do granic wytrzymałości, podskok, atak i specjal. "Atak", w zależności od ilości wyprowadzonych ciosów, zadaje zwykle razy, stunuje lub combosem kwituje. Z kolei dzięki specjałowi, któremu towarzyszą całkiem przyjemne dla oka efekty świetlne i "zamrożona", krążąca się wokół Ciebie kamera, rozwalasz wszystkich znajdujących się w najbliższym otoczeniu rzezimieszków (pasek nabijający się w miarę zarzynania przeciwników). Specjalny klawisz służy do blokowania, z jego pomocą można także strafe'ować.

Recenzowna [illegible] jeźdź, kantujący boseowie... Tysiące [illegible] którzy nie kumają "o co chodzi jakby"...

DYNASTY WARRIORS 2

Uwaga! Po wyprowadzeniu odpowiedniego ataku, przeciwnika można pseudo juggle'ować! Ważnym elementem rozgrywki jest możliwość okiełznania konia. Ten najczęściej zostaje bez opieki po tym, jak wrogi generał dostanie w czaszkę i spadnie zeń. Wystarczy podejść i "X" popełnić, a mięcha jest jeszcze więcej. Galopującą szkapą można strategicznie taranować niczym taranem, ew. ranić dopraw (również specjali). należy jednak przy tym uważać, aby samemu nie zostać strąconym przez co bardziej akocznych oprychów. Jeśli zaś chodzi o rozwijanie zdolności bojowych kierowanej przez Ciebie postaci, to od czasu do czasu na polu bitwy pojawiają się stosowne artefakty podwyższające siłę Twojego ataku, odporność na szeregi, chwilowa nieśmiertelność się nadarza, a i cenne jednostki energii. Gdzieniegdzie napotkasz także wyższych rangą przeciwników, pozytywne rozstrzygnięcie potyczek z którymi daje awans

twierdzy, przez które możesz przedrzeć się dalej, i dalej, i dalej.. Ogrom otaczającej przestrzeni może Cię przytłoczyć. Prawda jest taka, iż ukończenie każdego z 5 poziomów zabiera ok. 2 godz. Wynik to zaiste imponujący. Cóż jednak z tego... Do pewnego momentu rzeź sprawia przyjemność, typując na to jednak z punktu widzenia odległych skutków nie sposób odmówić DW2 monotonności, która wdziera się niepostrzeżenie. Nawalanie w klawisze nuży. Oprócz ww. ataków, przydałoby się krępowanie i kneblowanie - jest jeno klepanie; ale za to masowe! Napakowa-

MOJE TRZY GROSZE

W pierwszym momencie 2002 widzę znaki w publikacji i myślę/nie kojarzę nic poznanie Samo. Co znaczy z "jedynki"? Tylko podobne i ich mało - w oczywisty sposób wyrzucanie sposób ich ograniczenia. A mimo... Takiej gry nie brakowało! Nie ma to jak na rozpędzonym koniu wpaść z dużą szarżą w grupę piechoty, rozdzielać machnięciem włócznią w lewo i prawo, rozrzucając biednych wojaków na boki. Sokół, a nawet bykiem kilkadziesiąt potomków wrogów. Piękne słowa, zrównoważona broń i wspaniały dźwięk wydobywający spod... Jednak w dłuższej mecie gry mocno męczy, choć z pewnością się raz można do niej jeszcze wrócić. Ty tej gry chyba nie miałeś, ale pewnie się, by przynajmniej jakimś Twoją kumpel ją widział - zdecydować.

Kali

Poza tym - w czasie zmasowanego rozpierdzielu animacja lubi lekko szarpnąć. Za absolutne nieporozumienia uznaję oprawę dźwiękową DYNASTY WARRIORS 2. O ile ciężka muzyka rockowa z elementami metalu (baaardzo ciężkie gitary) w intrze nie mierzi, to w grze - zdecydowanie tak. Cieszą jednak odgłosy wykrwawiających się bezkrwawo ludzi, czy też krzyżującej się broni.

Ogólnie - w kwestii wykonania DW2 nie zabija.

Przydałoby się krępowanie i kneblowanie - jest jeno klepanie; ale za to masowe!

pod postacią silniejszego oręża. Deser - widok FPP. Dzięki takiemu rozwiązaniu możesz słusznie wykorzystywać znajdowane strzały - z pomocą celownika namierzasz wojaków i z "bezpiecznej odległości" wysyłasz do św. Piotra (np. po wdrapaniu się na "mury").

W miarę równania z ziemią kolejnych oddziałów, otwierają się kolejne wrota nie na arenę rozgrywki tylu żołnierzy jednocześnie nie mogło zostać bez negatywnego echa. Często zdarza się tak, że Ty ledwo co nadążasz z rozwalaniem mięsa armatniego, zaś Twój oddział stoi nieruchomo, przypatrując się tępo Twoim poczynaniom. Chłopaki zachowują się jak statyści, którzy nie kumają "o co chodzi jakby"!!! Kolejnym minusem zakmplementowanego "systemu" jest także to, iż oddziały nigdy nie przodrą się z własnej inicjatywy przez czołową linię wroga. Innymi słowy, kroki ku zwycięstwu musisz poczynić Ty, oczywiście wpadając przebojem w "pierwszą linię" wroga. Dopiero w takim przypadku podwładne oddziały podążą za Tobą, mieszając się w tłum:).

Jako że KOEI rzuciło się na PS2 jak szczerbaty na suchary, wydając 2 gry zanim gro firm nie ukończyło nawet w połowie swoich produkcji, efektem tego jest niedopracowanie produktu od strony graficznej (dochodzi do tego fakt, iż firma owa z założenia nie potrafi robić dobrych gier; nie licząc KESENa). Choć na pierwszy rzut oka zachłysnąłem się setkami poruszających się po ekranie postaci, tak później, po ochłonięciu, nastał moment, w którym srogim okiem spojrzałem na akcję. Statyści wyatępują licznie, a i owszem, lecz wszyscy są do siebie bardzo podobni. Niezbyt zróżnicowane są także efekty towarzyszące co bardziej złożonym atakom. Mało tego - otoczenie nie prezentuje się nazbyt okazale. Na otwartej przestrzeni poustawiane są jedynie jakieś drawniana płoty, namioty, nic więcej. Nie sposób nie zauważyć mgły spowijającej otoczenia, co denerwuje niezwykle.

DYNASTY WARRIORS 2 to gra, na której nieco się zawiodłem. Oglądając swojego czasu stosowny trailer ślina ociekała po mej brodzie gęsto, to samo zjawisko towarzyszyło pierwszemu kontaktowi z grą. Gdy po zdziesiątkowaniu, bal "zsetkowaniu" wroga paluch mnie bolał strasznie, spotkałem pierwszego bossa, który strasznie kantował i nakopał mi do d**y! Nie wiedziałem, czy płakać, czy się śmiać. Zęby zacisnąłem i grę ukończyłem w całości, tyle jednak, że nie z zapałem, lecz z obowiązku. Oki, nie będę już szwargotać swoich dyrdymałów, napisałem co do mnie należało, teraz Twój ruch. Słuszny...

Chociaż kroczę doliną śmierci, nie lękam się żadnego zła, gdyż jestem najgroźniejszym aku'@$'elem w całej dolinie". Siedzę samknięty w siedemnastotonowym mechu, pruję z gorących luf w wielką masy żelaza, równem z ziemią żelbetonową konstrukcję. Niszczę wszystko dookoła. Nie dlatego, że mi tak kazano. Mam zniszczyć jeden budynek i kilku wrogów. Ale ja niszczę wszystko. Z własnej tylko próżności i pożądania, zwierzęcej dzikości wyławiającej się ze mnie litrami. To ja karzę i zsyłam łaskę. Siedzę w siedemnastotonowym mechu i nic mnie nie zatrzymo.

I tak się właśnie można poczuć grając w GUN GRIFFON BLAZE - trzecią już część serii traktującej o gi-

gantycznych, kroczących maszynach. Dwie poprzednie ukazały się na, świeć Panie nad jej duszą, konsoli Saga Saturn. Dlaczego więc "trójka" nie ukazała się na Dreamcaście, lecz na PlayStation 2? Nie wiem. Siedzę w siedemnastotonowym mechu i gó**e mnie to obchodzi.

Dla miłośników walk takimi pojazdami trafia się naprawdę porządna pozycja, trzymająca własny, ukształtowany przez lata klimat. Nie jest to ani ociężały MECHWARRIOR, ani też ultramangowy, błyskawiczny Virtuoi On. ARMORED CORE? Też nie - tam jest zbyt lightowo, przynajmniej nie czuje się aż takiej potęgi i "tan poruszanych padem" GUN GRIFFON pozwala odczuć wprawioną w ruch masę, jednocześnie dając Ci piękną swobodę w jej poruszaniu. Z pewnością do tak dobrego odczuwania tej jednostki bojowej przyłożyło się atarowanie i zakres sechowań pojazdu. Jest udostępnionych 5 "biegów" - luz, czyli stanie w miejscu, kroczenie do przodu i do tyłu, a także sunięcia po podłożu z wykorzystaniem dopalaczy (też w przód i w tył) - po prostu strzał w dziesiątkę! Oczywiście nasze kupa żelastwa może strzelać owszem, co znajduje idealne miejsce w bliskiej walce, a także - latać. Może nie do końca "latać" (wszak nie da się wzbić w przestworza i trzaskać beczki, pętle i immelmany), lecz unosić się całkiem zręcznie nad polem bitwy, by wymanewrować przeciwników, rozeznać się w sytuacji i ostrzelać ich z góry, czy wreszcie z impetem "rypnąć" (czyt. ciężko wylądować) w łeb jakiegoś pancerniaka z długą, brzydką lufą. Szczególnie widok "z oczu" doskonale oddaje wszystkie doznania.

Czeka Cię naprawdę ostra jatka, która zaczyna się już od momentu wystartowania. Zapomnij o czajeniu się i eliminowaniu przeciwników pojedynczo - wrogowie są bardzo mobilni, ualinie starają się trzymać Ciebie w zasięgu własnych celowników i wyraźnie dążą do rozróby na wielką skalę z wykorzystaniem pocisków nie mniejszego, jak 35mm kalibru. Tutaj będziesz napierał ostro, rozdmuchując często w chaotycznym ostrzale stojące dookoła obiekty. A i będziesz miał czym to robić - sam dobierasz broń, montując do trzech różnych na raz - karabiny maszynowe, strzelby, działka 105mm, granaty (bynajmniej nie ręczne), miny i rakiety jak najbardziej kierowane. Domontować też możesz systemy zwiększające np. szybkość przeładowywania, a w miarę postępów w grze będziesz mógł zdobywać bronie, która z dziką rozkoszą przetestujesz na polach walk. A te są bardzo zróżnicowane i pozwolą Ci powalczyć tak w terenach zurbanizowanych jak i dżunglach czy pustyniach, w różnych częściach naszego nie tak zielonego globu.

Najczęściej będziesz miał do wykonania misje typu "seekádestroy", typowo ofensywne zadanie, choć przyjdzie Ci też np. bronić małe miasteczko przed zakusami wroga. Nie zawsze jednak walczy się w pojedynkę - po Twojej stronie mogą też szaleć inne mechy. Wiedz tylko jedno - gra jest bardzo dynamiczna, a szybkie podejmowanie decyzji i typowo szturmowe zachowanie narzuca Ci jeszcze czas na wykonanie misji i wspaniale jej z tym - można naprawdę się wciągnąć w wir walki, niszcząc zróżnicowanych przeciwników (pojazdy naziemne, powietrzne, inne mechy), których jest ponad 40 rodzajów. Będziesz mógł poczuć, co to znaczy walka manewrowa z szybkim mechem używającym dopalaczy i wzbijającym się w powietrze, a sam, w miarę postępów, zasiądziesz ze sterami czterech różnych maszyn. Atrakcji tu nie brak.

Coś jednak nie tak jest ze stroną wizualną. Nie chodzi o to, żeby była zła - 300 klatek na pięć sekund, dwa zniszczone czołgi i jeden mech, czyli animacja płynniutka i akcja dynamiczna, ale szczegółowość... To nie jest to.

Po prostu przepięknie czuje się to, czym się steruje - wielkim, ciężkim mechem z potężnymi giwerami. Nie jest zbyt ociężale, nie jest zbyt szaleńczo - wiesz, że jesteś potężną, przyszłościową maszyną stworzoną do walki, która nie kroczy jako tarcza strzelnicza, lecz jest nieźle mobilna, choć do łyżwiarstwa figurowego się nie nadaje.

Gra jest naprawdę dobra. Denerwuje nieco brak radaru i mapy w trakcie walki, czy wywalonej w kosmos grafy, ale dynamizm wszystko rekompensuje.

MOJE TRZY GROSZE

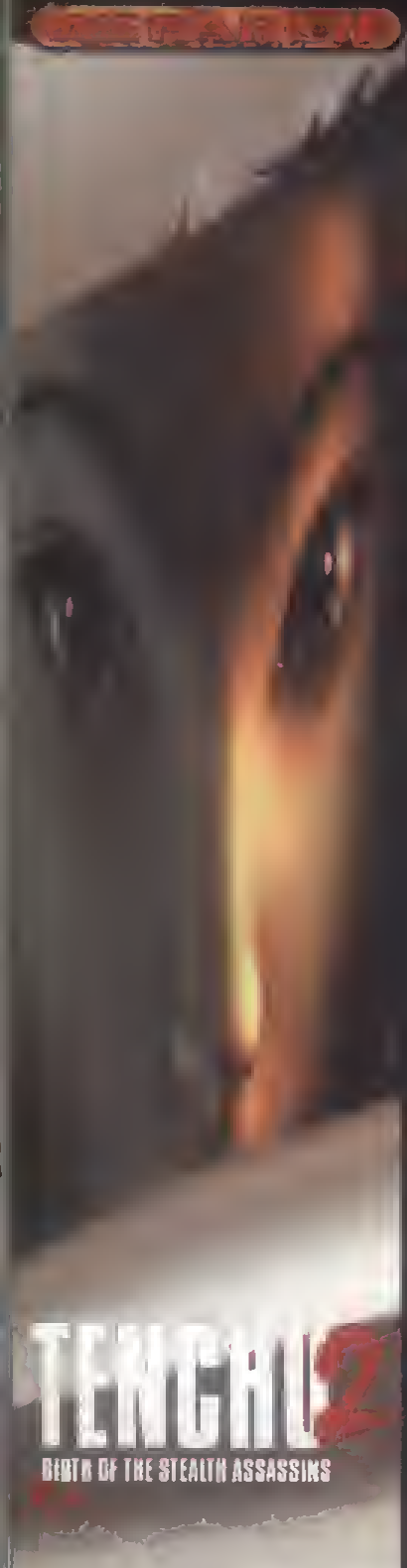
Po CAPCOM spodziewałem się czegoś ciężkiego, mrocznego i wymagającego dla mózgu. Tymczasem, oni to wcale nie takie poważne cymbały, a zabawa z wesołkowatym klimatem i lekko cukierkowatą grafiką. Cieszę się możliwością przejścia ze... Zaczekajcie na ARMORED CORE 2 - mam tylko nadzieję, że... muTTI

czego oczekujemy od PS2. Obrzydliwie wykonane są takie np. bitmapowe drzewa, a niektóre budynki zadziwiają swą prostotą konstrukcji. Owszem, znajdzie się nieco ładnych wybuchów i efektów (np. Motion Blur przy przełączaniu się w tryb snajperski), dość skomplikowanych obiektów (wahadłowiec szykujący się do startu), a i kolorystyka ładnie się prezentuje, lecz większość jednostek bojowych nie jest specjalnie szczegółowa. Nie zrozumcie mnie źle - GG nie wygląda źle, po prostu się czepiam do różnicy pomiędzy potencjałem PS2 a tym, co autorzy wykorzystali.

Gra jest naprawdę dobra. Denerwuje nieco brak radaru i mapy w trakcie walki, czy wymuszanej w kosmos grafy, ale dynamika wszystko rekompensuje. Czujesz, że jesteś panem na polu walki. Siedzę w siedemnastotonowym mechu i nawet wypinający klatę Gamera mnie nie zatrzyma. Chyba że jakimś atricie tekkenowym zagraniem brutalnie wyrwie mi z ręki pada (oby nie z ręką!)

GUNGRIFFON BLAZE

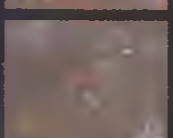
- Krowa potrafi wejść po schodach... ale po nich nie zejdzie.
- Jeśli przydusisz się ozdobnym do jego wnętrz - okaże się, że proporcjonalnie jest silniejszy od konia.
- W stopach znajduje się aż 1/4 kości szkieletowych się po cichu kurczy.



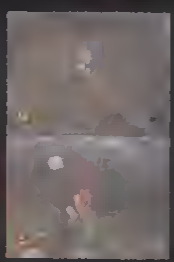
Gra jest długa, więc opis poziomów zamieszczam w formie chronionej (rozmieszczenie przedmiotów, wrogów itd. znajdziesz na mapach). Dokładniej opisałem jedynie poziomy "Ichiryuteo", z tymi po otwartym terenie każdy bez problemu poradzi sobie sam.

Poradnik początkującego (a raczej kompletnie zielonego) zabójcy:

GRAND MASTER - taki status powinieneś osiągnąć w każdej misji. Jak tego dokonać? Podstawa to nie dać się zauważyć (czerwona ikonka "!!"), druga rzecz - nie zdradzić ewa obecności (różowe ikonka "?!"), czyli nie hałasować (unikać rozwieszonych dzwonków, chlapania wodą, nie szwendać się w pobliżu owalnych głazów, linką chwytać się tylko "pewnych" obiektów, co uchroni przed łomotem wydawanym podczas upadku na "plery", nie używać hałaśliwych przedmiotów, nie włazić na miny i inne pułapki), nie zostawiać na widoku zabitych przeciwników (korzystając z czadowskiej opcji "przeciąganie zwłok", chować ją po bateb). Jeśli zostaniesz zauważony, nie jeszcze nie rozpoczną (żółta ikonka "!") nie panikuj, schowaj się, a jeśli lepiej wróbel jest pały, to odległej czmychnij do bezpieczną odległość, w kierunku przeciwnym do przeciwnika. Nigdy nie zabijaj oświetlonych wiatrołapów (na tych radzę uważać i omijać z daleka, bowiem zwykle pozbawią i dra się wnioskować), ani sprzymierzonych żołnierzy. Nie śpiesz się zanadto, uważnie się rozglądaj, a kiedy znajdziesz się blisko wroga (urośnie olbrzymia ikonka "?") przyczaj się za jakąś osłoną imienną i zlokalizowawszy przeciwników uważnie obserwuj ter, po jakim się poruszają (robią to schematycznie), ustal czas jaki będziesz potrzebował na dotarcie do niego (leżeli po drodze będzie jakiś obiekt mogący posłużyć za osłonę, skróć dystans dzielący Cię od ofiary) tob, by w momencie kontaktu był obrócony tyłem (ewentualnie bokiem), podbiegnij do niego i zrób mieszny użytek z katany. Zawsze zabijaj z ukrycia, NIGDY nie prowokuj pojedynków. Gdy musisz dłużej pozostać pod wodą (ze względu na pobliskich wrogów), zapas powietrza uzupełniaj przy użyciu bombusowej rurki - pozostaniesz niezauważony. Zabijaj wszystkich wrogów, nie okazuj słabości. Co jeszcze... Aha! Zawsze przeszukuj ciała zabitych ciała, oszczędzą sobie mnóstwo granatów (przy zwykłych bandziorach i żołnierzach raczej nic nie znajdziesz). Możesz także rozbijać skrzynki i bubły, bowiem w każdym z levell jedna (zazwyczaj) z nich kryje Heal Potion. I jeszcze jedno - by w ogóle docenić tę grę, trzeba grać na poziomie trudności Hard.



Różne sekwencje ukazujące dopełnienie żywota przez ofiary zależą od pozycji, w jakiej znajdują się one wobec Twej postaci, gdy przystępujesz do zbrodniczego czynu. Dotychczas udało mi się uzyskać 5 sekwencji (jeśli będzie tego więcej, wrócimy do tematu). A oto położenie, w jakich się je uzyskuje: jatka nr 1 - zwykłe zajście od tyłu; jatka nr 2 i 3 - zajście przeciwnika z prawej lub z lewej strony (zależnie od tego uzyskasz różne efekty); jatka nr 4 - należy zajść przeciwnika z boku, po czym wyczekać do momentu, gdy zacznie się obracać do nas przodem i zanim nas zauważy - błyskawicznie zaatakować; jatka nr 5 - jak wyżej, tylko atakujesz dokładnie w momencie, gdy przeciwnik odkryje Twą obecność (różowe "?!") (trudne i ryzykowne, ale warto poćwiczyć, bo są to zdecydowanie najbardziej rzeźnicze sceny - łamanie gnatów).



BOSSOWIE - są to bardziej napakowane wersje zwykłych przeciwników, choć niektórzy potrafią zajść za skórę. W czasie walki z nimi nie oddalaj się zanadto, bowiem przylatują Ci jakąś niespodziankę (pistolety, nuże czy inne gwiazdki, nie najczęściej są to granaty, rzadziej bomby dymne). Standardowo możesz blokować combosy, po czym wyjechać z atakiem "przód+kółko, kwadrat" (lub: "przód, przód, kwadrat"), nie niebiedy lepsze efekty daje naprzemienne blokowanie sekwencją "tył+kółko" (lub: "tył, tył"), wówczas gdy wróg skończy prezentować swoje combosy trafiającego w tuli można błyskawicznie po pociachać (nie ma opóźnień powstających w wyniku blokowania). No i warto używać granatów oraz bomb dymnych: w przypadku tych drugich przeciwnik przez zapas kawał czasu jest odsłonięty, co oczywiście należy odpowiednio wykorzystać (ciach!). Od biedy ostają się też eksplodujące strzały i shuriceny, którymi można hurtowo miotać wcześniej szybko "trafiając" (nie palować!). Można też wykorzystać budowę terenu, wspiąć się gdzieś wysoko, po czym męczyć obwieszonego gwiazdkami/granatami, albo wleźć na wysokość podciągnięcie na rękach i gdy patrol będzie się wdrapywał - gasić jego zapędy. I najważniejsze: uważaj, by nie zaganiał Cię na ścianę, bo wówczas komora zaczyna wariować i łatwo można dostać wpiernicz. Jeśli walczysz z większą liczbą przeciwników, to skorzystaj z gazy usypiającego i wykańczaj ich pojedynczo.

THE TRAINING COURSE

Jeśli wciąż nie wiesz "co i jak", to przy czterech drewnianych tabliczkach nauczysz się podstawowych ruchów i ataków, w bambusowym lesie od-

naidziesz dwóch zwojów oleju - Twoje pierwsze ofiary. Po wyjściu z lasu obkoluj się w prawo pomiędzy dwa budynki i przy użyciu linki dostań się do domu mistrza, gdzie rozpoczniesz drugą część treningu. Zabij trzech strażników, przeskocz przez zagrodzenie, podciągnij się do góry i zabij kolejnego. Ostatni przeskocz dwie drogi: idąc górą uważaj na włóczniq, dołem - pajęczą

otworów płynących strzałami. Uważaj też na gaz w rowie. Wskocz do wody i płyń do oporu, zabij strażników i podejdź do wrót.

MISJE RIKIMARU

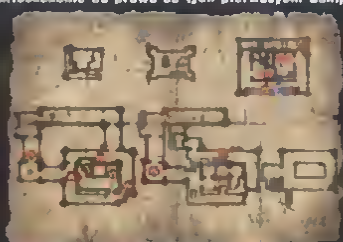
MISJA 1: THE GANG OF THIEVES

Twym zadaniem jest oczyszczenie wioski z panoszących się tam złodziejaszków. Łatwizna. Gdy upewnisz się, że nikt nie ostał się przy życiu, skie-

ruj swe kroki na północno-zachodni krańce mapy i podejdź do domu na szczycie schodów. Rozprawisz się z szefem rzezimieszków - Garanem, obwieś używo granicom i usypie dymnymi wyziewami, więc bądź ostrożny.

MISJA 2: TREASON AT GORIN CASTLE

Musisz dotrzeć na ostatnie piętro płonącego pałacu (uważaj na płomienie). Pierwsze piętro jest czyste. Na drugie prowadzą dwie drogi - jeśli skorzystasz z ułożonych schodów, że, by dostać się dalej, musisz zaszczyć drzwi w ich pobliżu. Podobnie na trzecim piętrze - drugie schody (płoną, więc użyj linki) odnajdziesz za drzwiami, w pomieszczeniu na prawo od tych pierwszych. Zabij



strażników strzegących korytarza i kolejnego w pomieszczeniu z gaplerowymi drzwiami, za którymi że odnajdziesz schody. Pokonaj kolejne piętro i uważajcie na kołaszące pułapki w korytarzu - skrzystaj ze... zgadłeś, schodów (uważaj na strażnika na półpiętrze). Na ich szczycie odnajdziesz pomieszczenie ze schodami (argh!), na szczęście już ostatnimi w tej misji. Po ich zdobycie przyjdzie Ci się zmierzyć z Majohide, ale zwiększaj dystansu w czasie walki, bo facet zacznie strzelać.

MISJA 3: LORD TODA'S WAR CAMP

Twym celem jest namiot Lorda Tody w północnej

części obozu. Poruszaj się ostrożnie, słaba że widoczność i łatwo wleźć na którysś z porozwieszanych gęsto dzwonków. Oprócz zwykłych żołnierzy, spotkasz tu wrogich ninja, uważaj ich zwłaszcza. Gdy cała mapa opustoszeje, zbliż się do frontu namiotu, drogę zastąpi Ci Suzaku - silacz po równo, ale dając czasu na rzucenie bomb.

MISJA 4: DEMON MOUNTAIN

Czas posmakować wspinaczki górskiej. Na górę prowadzą trzy drogi. Pierwsza - zaraz obok miejsca startu, druga - po przeciwnej stronie strumienia,

trzecia - obok wodospadu (żeby pozbyć się wszystkich przeciwników i tak musisz zaliczyć wszystkie trzy). Tak czy inaczej jesteś na górze, skąd do celu znów prowadzą dwie drogi. Pierwsza - na północnym-zachodzie, wiedzie przez skały przypominające wielkie schody, druga na północnym-wschodzie wiedzie przez kamienny las (pustąpuj ostrożnie przy zabójstwie niedźwiedzia i strażnika, gdyż łatwo zostać zauważonym), gdzie po kamiennych blokach dotrzesz do urwiska na północy. OK., teraz "przelinkuj" się po słupie na drugą stronę, gdzie w chacie na polach na poskromienie czeka demon.

MISJA 5: THE SECRET HARBOUR

Tym razem misja wyciączka nad morza. Musisz dostać się na statek zakotwiczony na południu. Uważaj na strzelców usadowionych na wysokich skałach, ouroszczane co plaży miny i gaz wydobywa-

jący się z "szarych piam" na plaży. Jeśli chciałbyś troszkę popływać, to radzę uważać na rekina. W ładowni statku czeka jakiś chiński mistrz - Wang, udowodnij mu wyższość japońskich technik...

MISJA 6: THE TEMPLE OF DREAMS

Pozbądź się strażników na prawo od miejsca startu

oraz w kompleksie budynków na środku mapy (dostrzesz tam ou moście, nadź wpłowi), zaopatrzy się też strażnikami łodzi. Sprawdź też sometny budynek na zachodzie mapy (wejście jest pod wodą na wschodniej ścianie). Kolejnego bossa - panienkę Yokihotaru - znajdziesz w większym z dwóch budynków na północy mapy (wejście do środka od południa). Bezzwłocznie zabierz się do gracy, nie daj jej czasu na rzucanie zaklęć.

MISJA 7: NINJA VILLAGE UNDER ATTACK

Niegrzeczni ninja z Burnlog Dawo napadli wioskę klanu Azumo Ninja. więc musisz skopać pupy intruzów. Teren już znasz (misja treningowa), więc

robota powinna iść bez problemów. Gdy pokonasz wszystkich najeźdźców, akcja gwałtownie się samo, stoczysz pojedynek ze zdrajcą - Tatsumaru - i dowiesz się, jak Rikimaru przyszkał tę piękną bliznę na policzku.

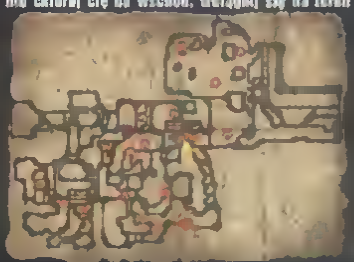
MISJA 8: IN PURSUIT OF TATSUMARU

Las jest zamknięty, więc poruszaj się bardzo ostrożnie. Wprawdzie przez szpary w kamuflażowych

"ścianach" łatwo dojrzeć poczynania przeciwników, ale ale szarżuj. Powoli i skrupulatnie eliminuj oikczemników, a gdy już las ogarnie martwa cisza - odszukaj potajno na północy i zmierz się z kurduplowatym Byakko.

MISJA 9: THE KAMUSHI CAVERNS

Popłyń strumieniem (jeśli chcesz zabić wszystkich strażników - zejdź po skałach przy wodospadzie, przejdź tunelem, przeskocz na skalną półkę, obok grotów wskocz w szczelinę w ścianie, na górze przedostań się z powrotem nad wodospad), następnie skieruj się na wschód, wejdź na teren



Pila

ponad kratą i idź na południe (uwaga na pułapki w tunelu i pole minowe kawałek dalej). W korytarzu strzeżonym przez dwójkę strażników uważaj po włączniku po prawej stronie. Przejdź wąskim tunelem i po zabiciu strażników wejdź do groty, w której odnajdziesz statek: Fire Demon.

MISJA 10: THE SEA BATTLE

Misja składa się z dwóch części. W pierwszej musisz dopłynąć do drugiego dużego okrętu, gdzie oczekuje Cię stary znajomek - Suzuka, któremu ponownie skop tyłek. Po zwycięstwie rozpocznie

się druga część misji na statku Fire Demon, gdzie musisz odnaleźć Ayame. Wręczy Ci miecz martwego Tatsumaru. Stoczysz ostateczny pojedynek z li-

derem Burning Sown - Kagami. Początkowo walczy on przy użyciu wachlarza, ale po stracie połowy energii łap skok sięgnie po swój miecz. Jak zwykle granaty i bomby dymne znacznie ułatwią sprawę.

MISJE AZANE:

MISJA 1: THE MOUNTAIN BANDITS

Akcja toczy się w wiosce, którą już znasz (1 misja Rikimaru), tyle że nocą. Po zlikwidowaniu wszystkich oprychów udaj się w północno-zachodni róg

mapy, gdzie połykać cię będziesz z wyrośniętym borsuem bandy (tylko czemu ten łacel jeździ na psie?:).

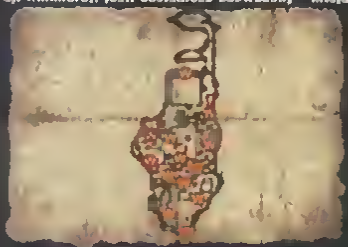
MISJA 2: LADY KAITIN DANGER

Idź zabijaj strażników obrzuconych na niebiesko! Na początek należy oczyścić teren na zewnątrz, następnie wejdź do budynku i oczyść środek oraz wschodnie

skrzydło kompleksu. W końcu skieruj się do skrzydła zachodniego, a dokładniej - jego południowej części (uwaga na białasujące pułapki), rozbij drzwi i skorzystaj ze schodów. Na górze zabij ostatniego strażnika i przygotuj się na pojedynek z głupkowatym Gonbu.

MISJA 3: TO SAVE THE PRINCESS

Musisz wykraść księżniczkę Kiku z rąk Lorda Tody. Jak zwykle postępuj ostrożnie (teren znasz z 3 misji Rikimaru); jeśli zostaniesz zauważony - misja



skończy się porażką. Mała Kiku znajduje się w małej drewnianej chacie (w pobliżu usłyszysz płacz księżniczki) na południu mapy.

MISJA 4: KUROI (SLAG)

Biegnij na wschód, a gdy przed Tobą pojawi się morze, przejdź kawałek na południe, weźdź na

skałę i przeskocz na kolejną (jeśli chcesz zabić wszystkich oponentów, a uwierz mi - chcesz:). Wróć do wody ukrytym (od strony zachodniej) korytarzem i popłyń na południe, wyjdź na mokry ląd. Obok wieży skręć na zachód i przeskocz płot - ciąg dalszy w następnym poziomie.

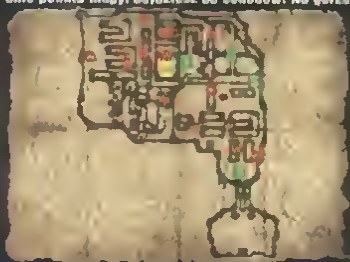
MISJA 5: THE ISLAND FORT

Sprawy, by strażnicy na głazy i statku wsadzili (swoim wieczorem), następnie odaj się drożką na górę. O wyłotu (zeskoki skorzystaj z mostu lub z podwodnego przesmyku od strony południowej (dzięki

któremu wyjdziesz ze studni już wewnątrz osady). Skieruj się wyżej - na północ, i przedostań się na drugą stronę góry (skorzystaj z łuneln lub wespnij się po domu osadzonym na palach). Za drewnianą bramą odnajdziesz uprowadzonych wieśniaków oraz głównego porywacza - Wanga.

MISJA 6: THE QUARANTINE VILLAGE

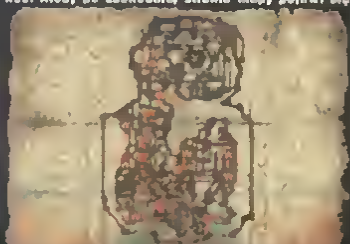
Nie ma się nad czym rozwodzić - wytnij oprawców i skieruj się do wysuniętego najbardziej na południe punktu mapy, dojdziesz do schodów. Na górze



krzesu swego nędznego żywota oczekują trzej menele spod budki z soku: Snake, Frog i Slug. Mają niewiele energii, więc powinno pójść Ci gładko.

MISJA 7: CHERRY TREE HILL

Podążaj na południe, gdzieś kawałek w górę strumienia, ojm droga zagrodzi Ci ściana skręć na północ. Kiedy po zachodniej stronie mapy pojawi się



przepaść, idź kawałek wzdłuż jej krawędzi, po czym skręć na wschód. Natkniesz się na Tatsumaru i Kagami, obejdzie się jednak bez pojedynków.

MISJA 8: IN PURSUIT OF TATSUMARU

Bambusowy las już znasz (misja 6 Rikimaru). Na końcu czeka Cię dosyć ciężki pojedynek z białym tygrysem. Tutaj strategia z granatami nieco zawodzi, bowiem w przeciwieństwie do shurikenów nie odrzucają przeciwnika do tyłu.

Pila

Gdy głębojesz stali, zwierzaka zrosi słoce na lewo - wykorzystaj ten moment. I nie daj się zagonić pod ścianę. Co zrobi się nieprzyjemnie.

MISJA 9: THE RANZEM CAVERNS

Mapa ta sama na o Rikimaru. Oraz Ossa - wiesz co robić.

MISJA 10: THE FIRE DEMON

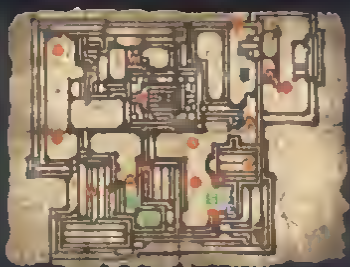
Zejdź ostrożnie! Owa ścięra w dół (jak zwykle eliminując strażn), dalej prowadzą dwie drogi: pierwsza prowadzi na północ - do pomieszczenia z działami, gdzie po zachodniej stronie należy, przy użyciu linki, złapać się krawędzi; druga prowadzi przez przejście w południowo-wschodniej części pomieszczenia. Idąc dalej tą drogą należy zniszczyć różowe drzwi i dwukrotnie skorzystać ze schodów. Dotarłszy do magazynu (mnóstwo skrzyń) skieruj się na południe i podejdź do schodów pośrodku dwóch pospołów. Drogę znałąp Ci Goobo, po pokonaniu którego stanisz twarzą w twarz z Tatsumaru.

MISJE TATSUMARU

(dostępne po ukończeniu gry jako Rikimaru) Ayame):

MISJA 1: W CIENIU

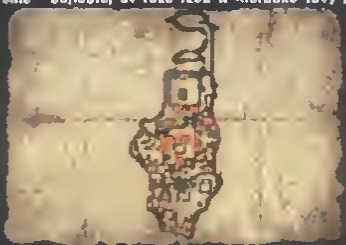
Po wyciągnięciu wszelkich wrogów, wdrap się na dach pałaca (na zam szczyt), gdzie zpotkasz przebraną Kagami. Po zdwili objawi się Se-



iryu, z którym ie będziesz się pojkał.

MISJA 2: THE HEAD OF LORD GOMBA

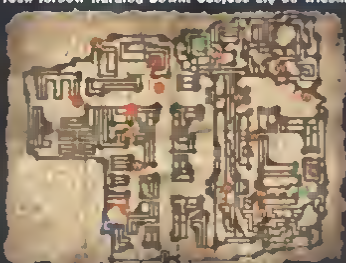
Zadanie pośrednie to jego, które wyznaczył Rikimaru (misja 2), czyli musisz dotrzeć do pomiata Lorda Tody. Niestety ołeczemoje wzywa strażników, więc musisz poskromić trzech wrogów jednocześnie - najlepiej od razu rzuć w kierunku Tody i



Drugiego wroga ues usypiający, po czym ukatrup łuzzoiło. Następnie spokojnie wykończ pozostałych. Pojawi się Kagami, z którą stoczysz pojedynek przerwany obsunięciem się części urwiska.

MISJA 3: LABOR SHORTAGE

Tatsumaru trzeci pamięć i stojz się jednym z oztech lordów Ranmeo Down. Udajesz się do wioski



po wyrobników. Musisz ogłuszyć wszystkich strażników wiesk; jeśli zostaniesz zauważony - misja zakończy się porażką.

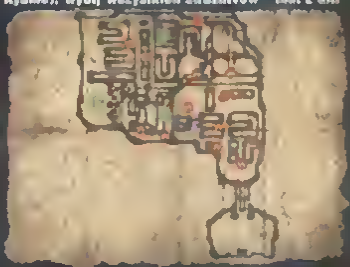
MISJA 4: GUARDING THE SECRET HARBOR

I znów jesteśmy on głozy (misja 5 - Rikimaru), tym

razem jednak po przeciwnej stronie konflikt, bowiem Twym celem są żołnierze Gohdy. Po zlikwidowaniu wszystkich jednostek siedzi na zdatno wystającej z morza po zachodniej stronie) - automatycznie przeniesiesz się na statek, gdzie skrzyżujesz miecze ze zramolałym samorajem Hobby - Drano (dziadek rządził). Niedak ledwo chodzi i strzela mo w krzyżu, więc nie będzie problemów:), unikaj jednak jego ciosów, bo gwaniak lubi po kostkach.

MISJA 5: NO MERCY

Z tempem wiesk jesteś już połączony (misja 8 - Ayame), wybij wszystkich strażników - that's all.



MISJA 6: ASSAULT ON THE NINJA VILLAGE

Teren ten sam, co w 7 misji Rikimaru, tym razem jednak jesteś ogrowną mieszkańców wioski. Po wykonaniu brudnej roboty udaj się do domu swego

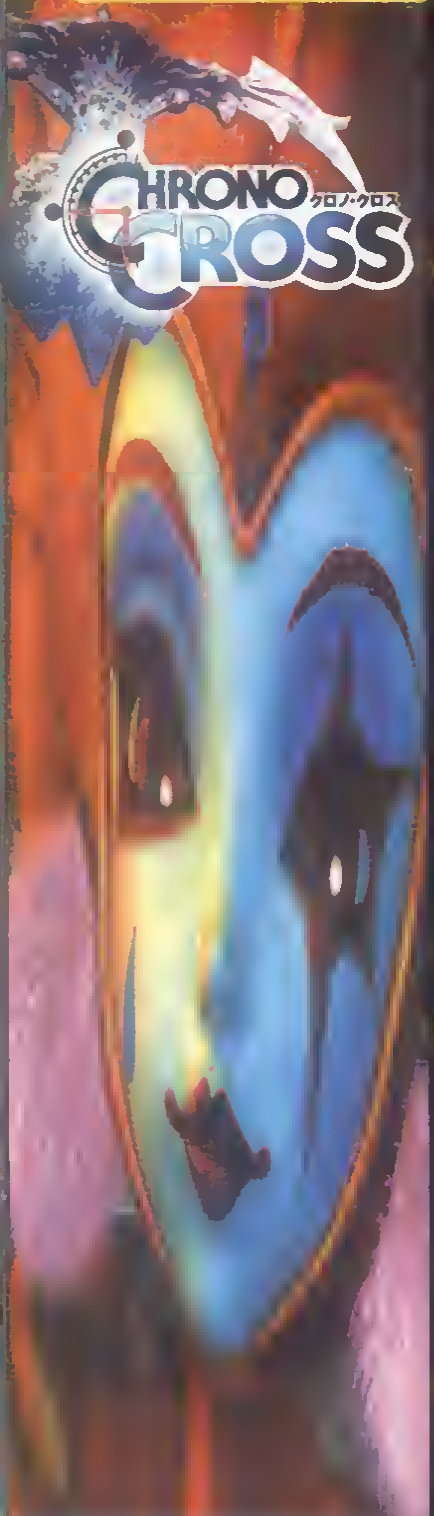
Owianego mistrza (patrz misja treningowa). Uważaj, gość wciąż bardzo szybko wywija orężem i sprawnie rzuca shurikenami.

MISJA 7: THE FINAL DAWN

Ostatnia misja Tatsumaru. Tym wyeliminujesz wszystkich żołnierzy Gohdy, którzy wiarygodnie na

statek, przyjdzie Ci zmierzyć się z twardym, uzbrojonym w dwa miecze samorajem. Z walki jak zwykle wyjdziesz zwycięsko, ale nie licz na "happy end".

Pla



UFF! CHRONO CROSS wydarł mi kawał życia, o jeszcze musiałem napisać ten opis. Ale nic to - wezmę sobie urlop i go paru dniach odpoczynku zacznę zabawę od nowa - gra jest jego warta, jak mało która. A że nie przechodzi się jej w kilka dni, to znowu zniknie od kilka kartek z życiorysu. Na razie jednak zapraszam do lektury ostatniej odsłony serii połączonej z wyjaśnianiem technicznych aspektów gry - od więcej tabelek znudzenia się czekając na następny numer PE!.

SYSTEM WALKI

Każdy z zawodników posiada określoną ilość punktów Staminy (na początku każdej walki - 7), która stanowi podstawę do wykonywania wszelkich ataków. Na początku może on jedynie odpalać ataki fizyczne, zużywające, w zależności od tub siły, od 1 do 3 punktów. Równocześnie, wraz z tym zużyciem, wzrasta odpowiedni poziom (Lv.) "dostępu" do slotów zawierających umieszczone w nich wcześniej czary i rozwijające techniki specjalne. Poziom tub wzrasta dokładnie o ilość zużytej Staminy - pod warunkiem, że wyprowadzane ataki fizyczne trafiają przeciwnika; w przypadku pudła ciamci zostaje zużyta, a poziom nie rośnie. Gdy mamy już nabitą odpowiednią wartość (maksymalną ustala najdalej umieszczony, ale użyty jeszcze element), możemy wyładować z danego czaru lub techniki, która to czynność zużywa całe 7 punktów Staminy. Można jego dokonać posiadając wyznajmniej 1 jej punkt, o zużycie to spowoduje najczęściej przekręcenie się licznika na wartości ujemne (np. 1-7=-6) i kolejną czynności wykonać będzie można dopiero gdy powróci jednowi się ona do dodatnich wartości. Każdy taki czar czy technikę specjalną można w czasie walki użyć tylko raz (nie dotyczy Consumables), aby więc mieć jednak możliwość kilkukrotnej zabawy danym elementem, należy umieścić w złotach kilka jego kopii. Jeśli chodzi o odnowienie punktów Staminy w czasie walki, zależy ono od współczynnika Stamina Recovery postaci. Schemat jest taki - za każdy jeden punkt zużyty przez jedną postać (z naszej) lub przeciwnika drużyny) podczas wykonywania danej czynności, pozostałym zawodnikom (jak również przeciwnikom) Stamina wzrasta o tyle dziesiątych części jednostki. Ile wynosi ów współczynnik. Jeśli zatem postać posiada SR=8, to za np. 3 punkty zużyte przez innego członka, poziom Staminy wzrasta jej o 2,4 punkta, jeśli zaś jej SR wynosi 11, uzyskuje wzrost o 3,3. Odpalanie czarów i technik specjalnych, mimo iż zużywa od 7 punktów, nie pozostałych liczona jest jako tylko jeden - czyli wzrost o 0,188. Oczywiście taki system mógłby wydłużać walki do nieskończoności, dlatego stosowane są pewne skróty, zwłaszcza gdy żaden z zawodników, ich i przeciwników przez pewien czas nie jest w stanie nic zrobić (lub się broni) - Stamina rośnie wówczas do maksymalnych wartości.

DOŚWIADCZENIE

W CHRONO CROSS istnieje specyficzny system uzyskiwania przez postacie doświadczenia, w którym istnieją tylko jego poziomy - bez punktów. Na kolejny poziom awansują jednocześnie wszystkie przyłączone do drużyny postacie, zaś zwane tub odbywa się po pokonaniu jakiegoś silnego przeciwnika, najczęściej bossa. Wzrost poziomu doświadczenia zapewnia nie tylko większy niż zazwyczaj przyrost parametrów, lecz również zwiększają ilość slotów na elementy, co zresztą jest głównym bonusem. Jeśli zaś chodzi o sam wzrost parametrów, to można go uzyskać w wyniku walk, lecz tylko do pewnego poziomu - późniejsza stawcia z tym samym typem przeciwników nie już nie dają i trzeba poszukać nowych kandydatów na mielone. Rozwiązanie to zapobiega bezsensownemu (chociaż czasem bardzo rajcowanemu) "pakowaniu" postaci do nieboszczych wprost wartości parametrów, co czyni grę bardziej realistyczną i trudniejszą.

COMBOSY

CHRONO CROSS odziedziczył od swego poprzednika możliwość wyprowadzania ataków łączonych przez 2 lub 3 postacie na raz. Ataki te są zazwyczaj silniejsze od pojedynczych technik, jak również mają inne, wypasione imiona oraz różne inne ciekawe właściwości. W tym numerze jeszcze lub nie wymienię - uczynię to za miesiąc, wraz z pełną listą postaci oraz lub technik.

EKWIPUNEK

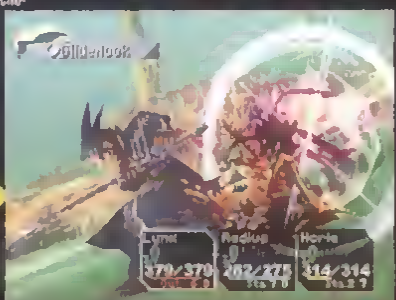
Bardzo rzadko można w nim znaleźć cokolwiek przedmioty (głównie chodzi o broń i pancerze) ponieważ większość ekwipunku należy wytworzyć sobie samemu - ze zdobytych podczas przygód materiałów. Na każdy element wyposażenia przeznaczyć możemy kilka różnego rodzaju komponentów, które jednak możemy później odzyskać rozmontowując gotowy już sprzęt, choćby w celu zmontowania jakiegoś lepszego (niestety kasa przepada). Kluczową rolę odgrywają tu materiały bazowe (głównie metale) - to dzięki nim uzyskujemy dostęp do bardziej zaawansowanego ekwipunku. Ich kolejność (pod względem klasy) jest następująca:

- Bone
- Copper
- Iron
- Mythril
- Oooonforite
- Bolehow Shell

TAKTYKI

Tym rozpoczne nas przysłcia, chciałbym podzielić się z Wami kilkoma ułatwiającymi życie radami:

- zawsze trzeba nosić ze sobą jakieś elementy w slotach - o nuz wyskoczy jakiś boss-alienpodziemko lub zdarzy się trudniejszy "zwykły" przeciwnik (a takich nie brakuje);
- sklepy rozmawiać ze wszystkimi - i to po kilka razy, za pwocują dodatkowymi dialogami, informacjami oraz nowa sytuacjami pozwalającymi odnaleźć jakiś przedmiot lub dołączyć kolejną postać;
- należy sprawdzać wszystkie zakamarki każdego domostwa - czasami można natrafić na jakieś ukryte przejścia lub przedmioty questowe (o skrzynkach co "skrzyniami" nie wspominając);
- warto powracać w dane miejsca z różnym składem grupy wypadowej - to również może zaowocować jakimiś bonusami (zwłaszcza otrzymywaniem końcowych technik specjalnych);
- należy często save'ować - nie tylko ze względu na zagrożenia ze strony potworów, lecz również z uwagi na częste punkty zwrotne w grze - dane decyzje zmieniają nieco jej przebieg, czego, nie ograniczy stanu, często należy żałować;
- z bossami należy postępować sprytnie (jak przszek Herr) - nie zawsze najlepszym rozwiązaniem jest atakowanie wyłącznie zadających straty czarów, gdyż te dodatkowe często mogą przylać się bardziej. Poza tym należy pamiętać, że stosowanie elementów typu Trap nie tylko umożliwia złapanie danego czaru, lecz również zabezpiecza przed jego działaniem (jeden raz);
- słabsi bohaterowie udział w walkach z bossami powinny zawierać głównie albo postacie "elementarne" (innate) to same co boss (dla obrony przed nimi, lecz za to silne fizycznie lub przeciwstawne, albo silne magicznie (dla silnego ataku magicznego);
- warto się bawić w spotkania sobowtórów - owocuje to czasami nowymi zdobyczami, głównie technikami ataku;
- podczas walk można poznać, kiedy przeciwnikom kończą się HaPeki (critical) - zmniejszają swą stanie, zazwyczaj poskładać się na zmęczenie. Można wówczas pokusić się o ostatni atak w celu ich szybkiej eliminacji.



OPIS PRZEJŚCIA

SEN CZY JAWA?

Na dobry początek trzeba się na głęboką wodę - musimy przemierzyć pełen stworów tunel. Na skrzyżowaniu idziemy wpierw w lewo - bohaterowie odnajdują tajemnicze urządzenie pentli. Teraz w prawo i prosto półkę - w pomieszczeniu na końcu na lewo i po chwili kolejną półkę do końca - tam dostaniemy do owego urządzenia, które wyłączamy. Wracając zauważamy, że ukrywali się tutaj na środku hali - wchodzimy na niego i zostajemy teleportowani na platformę wyżej. Gdy Serge podchodzi do wielkich wrót, widzi tajemniczą i złowrogo wyglądającą migawkę, a następnie...

NIESPODZIEWANY POCZĄTEK PRZYGODY

...Serge budzi się w domu. Z rozmowy z matką dowiaduje się o czekającej na niego przyjaciółce, którą można zastać na przystani, idąc w głąb ekranu. Leona zaczyna nawijać jakieś pierdoły, w końcu wskazuje bohaterowi zdobycie nie niej trzech smoczych łusek (Komodo Dragon Scales). Po dokonaniu zakupów w wiosce (warto się zaopatrzyć w Firebalł) i rozmowie z mieszkańcami (jeden udziela rad co do łapania tych smoków), ruszamy do Lizard Rock - na południowy-zachód od wioski.

Na pierwszej planszy go lewej zauważamy pierwszego smoczka - błogosławcy do niego, a gdy wcieka przez dziurę wyżej - zaklepujemy przejście pobliskim głazem i z góry celnie wypuszczamy strzałę w paszkę. Walka z nim nie powinna przysporzyć większych trudności. Idąc na lewo na kolejnej planszy zauważamy kolejnego smoka - tego wystarczy go prostu dogonić. Dalej na lewo znajduje się przejście na drugą górną terenu, musimy jednak złapać jeszcze jednego kandydata na łuszczyjak. Ruszamy na dół - kolejny smok zauważa nas i ucieka. Aby go złapać, musimy przejść na kładkę na górze ekranu na pierwszą planszę, a stamtąd dostać się na wrotko i zeskoczyć z niego na przechodzącego ponżu(delikwenta. Tym razem rozwalenie go nie kończy walki, gdyż pojawia się jeszcze jakiś wielgachny Comodo, który stanowi już większe wyzwanie, niż to poprzednie leszcze (dwa Firebalły gwiżnę jednak załatwię sprawę). Wypoleniwszy zadanie opuszczamy zachodnim wyjściem Lizard Rock i docieramy na Opassa Beach - tam znajduje nas Leona. I nagle podczas rozmowy rozlega się głośna eksplozja i Serge zostaje wessany przez jakąś czarną dziurę.

ŚWIAT PRAWIE TEN SAM

Plaża ta sama, Lizard Rock też podobny, chociaż inne stwory) stoją na drodze, wioska też znajoma, chociaż nikt Serge'a nie rozpoznaje - nawet stojąca na przystani Leona. Dowiaduje się przy okazji, że ktoś to żył, lecz umarł już 10 lat temu i został pochowany na lądącym na północny-zachód od wioski Cape Howl. Tam się też udajemy. Faktycznie - nagrobek wskazuje, że lchniejszego Serge'a już dawno nie ma, co jednak pozostaje w sprzeczności z zamiarami trzech gości (Karsh, Sohl i Pepper), którzy zastępują bohaterowi drogę przy próbie opuszczenia terenu - wyraźnie go szukają. Niespodziewanie pomocną dłoń wyciąga bohaterowi nieznajoma dziewczyna, która przedstawia się jako Kid i wraz z chłopakiem dają naszemu napastnikom (warto wpierw rozwalić środkowego Karsha - kwiata Green). Po walce stajemy przed podjęciem pierwszej decyzji determinującej dalszy przebieg wydarzeń. Czy Kid ma nam towarzyszyć w dalszej wędrówce, czy nie. Jeśli wyrazimy zgodę, dołączy się, a go nocleg w wiosce podczas nam Tele-Porter. Jeśli odmówimy (już trzykrotnie) - dziewczyna odejdzie kierując się do Termlny, a do nas rzekiem dołączy Leona z wielkim psem Pochutem. Psa owego można zrekrutować nawet na przyłączenie Kid. A dodatkowo możemy zwiedzić w wiosce jeszcze jedną postać - stamtejszego kucharza Mojo. Nakaz dalszą drogą wiedzie do Termlny, z tym że wpierw musimy pokonać Fossil Valley.

Drogą wiodącą przez kotlinę jest krótka, warto jednak przed wyjściem rozejrzeć się po jej górnych terenach. Strzałnik pilnujący wiodącej wyżej drabiny bierze nas za przystanek ogarczyńców, a my oczywiście nie wyprowadzamy na z błędu, do góry musimy podejść do wielkiej czachy, a wyskoczy z niej małe (Heavy Skull), która, jak się później okazuje, ma na imię Skully i szuka pozostałych części swojego ciała (od oderwania ich wszystkich dalej drużynie dodatkową postać). Na przeciwległym urwisku widać dziwny kwiat - zabieramy na ze sobą, a zapełnione możemy, nie zwalniając na ostrzeżenia strażnika, zajść pobliską jaskinią wyjść pod nogi wielkiego starszyka - pilnuje ona jaja (Big Egg), który również zabieramy ze sobą. Jeśli ptaki nas zaatakują, należy pamiętać, żeby podczas walki nie trafiwać go magią (elementy), gdyż to strasznie go wpienia i może wówczas zabić jednym ciosem. Po załatwieniu spraw na górze, przy wyjściu z kotliny znów natrafiamy na Peppera i Sohla, którym znowu "się coś zapomniało", więc walka o nimi jest prosta aż do bólu.

TERMINA

Po wejściu do miasta Termina jesteśmy świadkami rozmowy szarogowego Glenna z kwiaciarką - szuka on wizjonie kwiatu Bellflower. Możemy teraz iść za nim do wschodniej części miasta, lecz możemy też wpierw rozejrzeć się po okolicy. Tutaj dostajemy możliwość dołączenia kolejnej postaci do drużyny - jednej z trzech, o wyborn tego dokonujemy rozmawiając z jedną z nich jako pierwszą. Mamy więc: Guile a - w pobliskim barze go (wrel), Pierre'a - na zapleczu domu kowala w północno-wschodniej części miasta, oraz Nikkiego - mamy porozmawiać wpierw z tancerką Miki na stałe stojącym na zachodnim nabrzeżu, a samego Nikkiego znajdziemy w lesie na wschód od Termlny. Teraz idziemy do wschodniej części miasta - przechodząc okoń sprzedawcy trzymającego w akwarium mermaidę poznajemy Korchę, którego (w przypadku wybrania misji Guile'a) możemy dogonić na zakończ planszy w lewo. Wpierw jednak podchodzimy do Glenna i Riddel stojących

PRZEDMIOTY

W menu Item znajduje się lista specjalnych, służących do interakcji z otoczeniem, przedmiotów (przedmioty questowe), która w czasie gry używamy wybierając je za specjalnego, otwierającego "kwadratem" okna. Sposób ich używania przypomina system znany z przygodówek, gdyż często nie wystarczy sama ich obecność do wywołania danej reakcji - konieczne jest ich "ręczne" użycie. W grze można znaleźć następujące rzeczy (prawdopodobnie to jeszcze nie wszystkie):

- Teleporter - urządzenie służące do zmieniania składu drużyny w Save Pointach (Records of Fate - takie latające czworościenny) oraz na mapie świata, prezent od Kid.
- Astral Amulet - talizman służący do otwierania przejścia pomiędzy światami na Opassa Beach, również podarunek od Kid.
- Beeba Flute - piszczałka służąca do przyzywania wielkiego latającego robala w zachodniej części Hydra Marshes, podarunek od pokonanego po drodze stwora.
- Eliminzer - legendarny miecz posiadający moc mogącą przezwyciężać diaboliczną aurę Masamune'a, zdobycz go pokonaniu Garal'ego na Isle of the Damned.
- Ice Gun - lodowa gałązka, znaleziona w płonącym domu Lucey (quest - budzenie Kid).
- Ice Breath - lodowy powiew mogący zamrażać nawet płynną lawę, dar od Wodnego Smoka.
- Rokran Bone - zaimteresuje Pochuta, znaleźć można w pokoju za barem w Arni (Home)
- Aroma Pouch - służy do pobierania zapachów z kwiatów i zwabiania nim stworów, znaleziony pod małym wodospadem w Shadow Forest.
- Heavy Skull - czaszka Skully'ego, znaleziona w Fossil Valley.
- Good Backbone - kręgosłup Skully'ego, do znalezienia na Hydra Marshes (Another World)
- Sturdy Ribs - żebra Skully'ego,
- Angry Scapula - kolejna kość Skully'ego, leży pod wodospadem w Shadow Forest
- Pelvic Bone - miednica Skully'ego, dar od gościa z Guldova
- Mixed Bones - luźne kości Skully'ego, znalezione na Isle of the Damned (Another World)
- Mushroom - podarunek od uratowanego gostka w południowej części rzeki płynącej pod Viper Manor (Home World)
- Manor Key - klucz otwierający frontowe drzwi Viper Manor, nagroda za tarmienie smoków w stajni Viper Manor.
- Hydra Humour - antidotum na śmiertelną trucizną (dla Kid), uzyskane po pokonaniu Hydry (Another World).
- Prison Key - klucz otwierający drzwi do więzienia pod Viper Manor, dar od Norrisa podczas misji ratowania Riddel.
- White Relic - ten jak poniższe, jest to świadectwo pokonania danego smoka.
- Black Relic
- Red Relic
- Blue Relic
- Yellow Relic
- Green Relic
- Star Fragment - podobno część statku kosmicznego, służy do przyłączenia (po walce) Starky'ego, znalezionego w El Nido Triangle.
- Explosivo - urządzenie służące do wywoływania eksplozji mogących poruszyć nawet olbrzymiego Rockroacha.
- Tear of Hate - odłamek Dragon Tear, dar od Karsha i Zoshe przed odbiciem Riddel z Viper Manor.
- Tear of Love - odłamek Dragon Tear, otrzymany po powrocie Serge'a do własnej postaci.
- Life Sparkle - służy do ożywienia NeoFlo, zdobycz po pokonaniu widmowej hydry w Hydra Marshes (Another World).
- Station Pass - elektroniczna płytka otwierająca bramkę w mokrze miasta przyszłości, upuszczona przez pobliskiego "cienia".
- Ancient Fruit - owoc stanowiący przysmak latającego robala na Hydra Marshes, dar od uratowanego Beeba'ej.
- Elemento Pendant - "", dostajemy go walce z Pepperem i Sohlem na Isle of the Damned.
- Kandle - kurtka ochraniająca magosami w pomieszczeniu pod kasynem za Zelbess, tam też zdobyta.
- Garal Keepsake - zwierciadło wyłączające lustrzane barlery na Isle of the Damned, przynosi je Radius z Hermit's Hideout.
- Fiddler Crab - klejnot w kształcie kraba otwierający przejście do Dead Sea, otrzymujemy po walce z Sagem na S.S.Zelbess
- Chrono Cross - legendarny siódmy element, "", otrzymujemy położywszy Tear of Hate i Tear of Love po piedestałach w Divine Dragon Falls (Home World).
- Safety Gear - uhlór chroniący przed trującymi wodami Hydra Marshes, dar od jednego z badaczy tego obszaru.
- Boopkire Brooch - dar od Orike po (o) pokonaniu, służy do późniejszego jej przyłączenia.
- Prop Sword - miecz pozwalający uzyskać technikę poziomu 7 dla Pierre'a, znaleziony w ruinach teatru w miejscu przyszłości w Dane Sea.
- Dragon Emblem - symbol smoczego klanu przekazywany przez pokolenia szamanów w Guldova, dar za pokazanie Tear of Hate.
- Medical Book - książka, to pozwala uzyskać Docowi technikę poziomu 2 znalezioną za bramką matra w miejscu przyszłości.
- Smith Spirit - umożliwia korzystanie z usług kowala w Save Pointach lub mapie świata, dostajemy go przyłączeniu gościa.

Pila

ELEMENTY

Wymieniłem teraz wszystkie dostępne w grze magiczne elementy, które montować można w poszczególnych slotach postaci. Określające je cyfry podają władnie poziom, w którym można dany czar zamontować; dla przykładu: 5±3 oznacza, że element można wrazić w slot poziomu 5 oraz sloty wyższe lub niższe o 3 (czyli 2, 3, 4, 6, 7, 8). Niektórych czarów używać mogą tylko postacie o odpowiedniej charakterystyce magicznej (tanale), co w szczególności dotyczy czarów ofensywnych od poziomu 6 wzwyż.

Parę uwag na temat summonów. Ponieważ są to niezwykle silne stałki magiczne, nie mające porównania nawet z technikami łączonymi, dlatego ich odpalenie może się odbyć tylko w przypadku, gdy mamy jednostkę elementu pola walki. To zaś nie jest takie proste, gdyż, jak wiadomo, na elementy te wpływają zarówno nasze czary i techniki, jak i przeciwnika, a gdy używa on innego koloru, niż ja, który jest nam potrzebny do summona, to mogą być problemy.

Oznaczenia:
(s) - Summon
(c) - Consumable (element zużywalny)
(!) - czar można wyciągnąć od przeciwników za pomocą pułapek (Traps) o tej samej nazwie.

RED

Fireball	1±7	
MagmaBomb	2±8	atak na wszystkich wrogów
FirePillar	3±8	
MagmaBurst	4±8	atak ten może spowodować Burns i Confusion
Inferno (!)	5±3	atak na wszystkich wrogów
Volcano (!)	5±3	atak na wszystkich wrogów
HotWell (s)(!)	7±2	
Salamander (s)	2±8	
TurnRed	1±7	zmienia teren przeciwnika na Red
AntiBlue	2±5	blokuje elementy Blue (tylko dla Red)
RedField	6±2	zmienia teren pola na jedności Red
Strengthen	4±4	zwiększa siłę ataku fizycznego
Weaken	4±4	zmniejsza siłę ataku fizycznego
Mimic-Mine	8±2	każdy cios na 100% szans powodowania (tylko dla Red)
Statmorf (c)	2±8	zmiana osobnika typu Red (Burns, Confuse)
Tablet (c)	1±8	odnawia HP (niewielką ilość)
Kookaburga (s)	8±0	przywraca zabity już element

BLUE

AquaBeam	1±7	
IceLance	2±8	
AquaBall	6±2	
IceBlast	4±4	atak ten może spowodować Frozen oraz Pin
Octopo (!)	5±3	atak na wszystkich wrogów
IceBerg (!)	5±3	atak na wszystkich wrogów
FrogPrince (s)(!)	7±2	
BlueWhale (s)	8±8	
TurnBlue	1±7	zmienia teren przeciwnika na Blue
AntiRed	2±5	blokuje elementy Red (tylko dla Blue)
BlueField	6±2	zmienia teren pola na jedności Blue
Nimble	4±4	zwiększa Evade
Humble	4±4	zmniejsza Evade
Wyvern	6±2	czasowo zabezpiecza spadek Stamina (tylko dla Blue)
Cure	1±7	odnawia HP (niewielką ilość)
CurePlus	6±2	odnawia HP (średnią ilość)
CureAll	8±3	odnawia HP wszystkim (dużą ilość) (tylko dla Blue)
Medusa (s)	1±0	czasowy zamraża team Blue (Pin, Frozen)

GREEN

Dustwhacker	1±7	
AeroSensor	2±6	
Dustbocker	2±8	
AeroBlaster	4±4	
Cumivore (!)	5±3	atak na wszystkich wrogów
Tornado (!)	6±2	atak na wszystkich wrogów
Sonja (s)(!)	7±2	
Gnome (s)	2±8	
TurnGreen	1±7	zmienia teren przeciwnika na Green
AntiYellow	2±5	blokuje elementy Yellow (tylko dla Green)
GreenField	6±2	zmienia teren pola na jedności Green
EagleEye	4±4	zwiększa skuteczność ataku (Hit%)
OwlEye	4±4	zmniejsza skuteczność ataku (Hit%)
InfoScope	6±2	ujawnia ilość HP przeciwnika (tylko dla Green)
Heal	2±8	odnawia HP (niewielką ilość)
HealAll	4±4	odnawia HP wszystkim (średnią ilość)
HealPlus	6±2	odnawia postaci dużą ilość HP (tylko dla Green)
Antidote (c)		usuwa atrybut typu Green (Poison, Attract)

przy grobowcu Dario - dajemy chłopakowi znaleziony wcześniej Bellflower. Teraz Kid proponuje wyprawę do Viper Manor, gdzie udajemy się drogą zależną od wybranej wcześniej postaci.

WSZYSTKIE DROGI PROWADZĄ DO VIPER MANOR

1. Droga Guile'a - rozmawiamy z Korcha, a następnie idziemy po Guile'a i wraz z nim wracamy do łodki - chłopak zaworzi nas przed prywatną Viper Manor. Teraz czeka nas długa wyprawa przez systemem naturalnych drabin, podczas której zwiążać musimy po okresowa wodospady i jakieś kolorowate stwory wyskakujące z dziur. Poza tym jakiś potwór rzuca z góry głazami, które odejmują przy trafieniu 10 HP, gdy jednak dotrzemy na szczyt, możemy wojowi (czy raczej kilku wojom) zakupić. Co prawda na chwilę musimy się zmierzyć jeszcze z jakimś podejrzanym stworem, to jednak nie powinno być z nim większych problemów (Guile'owi nim nie podskoczy). Następnie drużyna decyduje się na przeczekanie w "strożówce" aż do nocy.
2. Droga Nikkiaga - na początku musimy odwiedzić okręt cumujący przy zachodnim nabrzeżu, do którym wchodzimy do pomieszczenia dla artystów na pierwszym piętrze. Zagadujemy kilkukrotnie do dziewczyn opuszczamy pokój i zaraz wracamy, aby powtarzać z gościem po prawej - w tym momencie wbiega Miki. Otrzujemy pomoc i biczymy do Shadow Forest - na drugiej planszy od wejścia zauważamy Nikkiego zlekowanego przez stwory. Gdy pomagamy chłopakowi, ten biegnie dalej, a my za nim - na następnej planszy wchodzi do skrytki pod małym wodospadem Jankini. Tam możemy golcia przyłączyć i przy okazji znaleźć Angry Scapula oraz Aroma Pouch. Tam ostatni przedmiot posłuży nam teraz do usunięcia zagradzającego dalszą drogę stwora - rubimy to z wykorzystaniem cyklów kwiatowych z trzech leżących w okolicy kul kwiatowych. Po "zbadaniu" tamtego kwiata, jego aromat zaczyna za nami podążać, a za aromatem zaczyna podążać odpowiedniego koloru stwórek (tego samego, co kwiat). Gdy teraz tamtego dotkniemy przyprowadzimy do wielkiego stwora, tee go za smakiem gonitaszyć i w zależności od koloru "obiadku" zaczyna z nami walczyć lub ustąpi z drogi (dla czerwonego). Gdy przechodzimy dalej, na drodze naszej stoją Zosh, Pepper i Soft - praktycznie tylko pierwszy gość stanowi większe zagrożenie, nim więc należy się zająć w pierwszej kolejności. Po walce wchodzimy do tunelu i podążamy nim, aż znaczywy wykształcający z dziury szmat rośnie. Do szczęścia otrzór ów można zawalić głazem, przedtem jednak należy się pozbyć pilnującego go wojora. Dusza nasza drugi prowadzi wprost do studni w Viper Manor, z której wychodzimy na powierzchnię i udajemy się w prawo - do stajni smoków.
3. Droga Pierre'a - po rozmowie z Pierrem wychodzimy z pomieszczenia od razu na zewnątrz, a następnie wchodzimy do chaty obok i zagadujemy do mieszkańców. Po opuszczeniu domostwa zaczepiamy dwóch stojących w pobliżu dzieciaków - chłopak powinien obdarować nas przedmiotem Hero's Medal, dzięki któremu Pierre przyłączy się do drużyny. Teraz wędrujemy przez do Manor i przyprzeczamy szturm na główną bramę. Pilnujący jej strażnicy nie powinni sprawiać kłopotów, które jednak się zaczną po otwarciu wrót - na spotkanie drużynie wychodzą Pepper, Soft oraz ich kolej (Ketchup, czy jak mu tam). Najpierw oczywiście należy sprzątnąć owego kolesia, gdyż "komodianci" jak zwykle nie mają zbyt wiele do powiedzenia. A po walce kierujemy się w dół i w lewo - na teren za smoczą stajnią.

VIPER MANOR

Omijając światła i strażników docieramy do stajni smoków - tam, w celu uzyskania klucza do głównego wejścia, musimy wypełnić postawione przez kolejnego (czy raczej "smokowego") zadanie - nakarmienie dragonów. Ta mini gra polega na podawaniu z lewej strony pożywienia (maks. 3 porcje) i podawania go głodnym w danej chwili smokom (prostują się nad korytami). Jeśli nie zdążymy z jedzeniem do któregoś głodomora, ten robi się bardziej czerwony - i coraz bardziej wraz z kolejnymi nasyconymi pomyłkami. Jeśli jeden ze smoków nie dostanie żarła 4 razy, gra się kończy i musimy próbować raz jeszcze. Za wyboru dostajemy określoną ilość "nakarmień", które musimy zaliczyć, aby otrzymać potężny klucz i jedną z nagród:
16 - Accesoria Knee Pad
20 - Accesoria Bronze Helmet
30 - Armor Bronze Mail
40 - Element RecoverAll
100 - ??? (podobno Iron Vest, ale, ehem... ale jest w stanie to sprawdzić?!).
Po wyjściu ze stajni biegniemy do głównego wejścia (dół-lewo) i wchodzimy do środka budowli rozwalwszy wpierw strażników. Aby otworzyć prowadzące dalej drzwi, musimy ustawić w pobliskim panelu odpowiednią kombinację: prawoX-lewoY. Ponieważ jednak za razem kodu nie znamy, próbe to kończy nin dla nas lądowaniem w więziennej klatce. Na szczęście strażnicy okazują się kretynami i nas wypuszczają, za co dostają kopy, a my przekierowujemy się w ich uniformy. Teraz możemy pozwiedzać - na lewo spotykamy Glenna, który gada coś o zapisywaniu kodu, idziemy za nim do pobliskiej noclegowni - tam widzimy, jak diable coś przy ścianie. Zagadujemy do a gdy się odsuwa - czytamy ostatniemy zapisek - jest to kod otwierający wiadomą bramę. Nim jednak przypuścimy szturm na górne kontynty, możemy zbadać prawą część kwatery. Aby dostać się do pomieszczenia pilnowanego przez dwóch strażników, musimy podać im hasło. He, he, hostera jest milczenie - wystarczy, że zapytani pozostaną chwilę nin wybierając żadnej opcji, a drugi stanie stworem. W środku możemy przywłaszczyć sobie ekwipunek na piedestałach, a następnie spróbować zabrać naszyjnik ze ściany po prawej - aktywuje się pułapka i lądujemy w klatce w laboratorium. Pani profesor Lucela postanowiła wykorzystać okazję i przetestować na nas swojego mutanta, który jednak nie powiódł się sprawić nam zbyt wielu problemów. Po walce i wyjściu z pomieszczenia (warta wcześniej wypuścić z klatki

Pipa, którego spotkamy podczas późniejszych przygód możemy odwiedzić pokaju Korcha i Nesha, aby w końcu zagrać się na władowo drzwi. Z hola, PO którego dostaramy, możemy na razie iść tylko w lewo - docieramy do biblioteki, w której, po rozmowie z Prophetem, musimy zmierzyć się z małą Mayty - dziecięca może między datapad, zwłaszcza swoimi czarami obszarowymi. Po walce starzec wyjaśni nam, jak uruchomić przejście na wyższy poziom, wracamy więc do hola i po krótkiej grabie z Karlo szukamy przycisku w holomole (jest w drugiej od wejścia po lewej stronie). Gdy zjeżdża winda, strażnicy robią się nerwowi, więc musimy ich uspokoić - i po chwili dostajemy się na górę. W pomieszczeniu po wprost czeka na nas generał Viper wraz z Lynxem - sprawdzą tego zamieszanie, z którymi musimy stoczyć walkę. Gość na imiona Black i niezły bower, ale powinno się obyć bez problemów. Problemy dopiero teraz się zaczynają - Kid zostaje ranna i drużyna ratuje się ucieczką z balkonu.

PROBLEM Z KID

Przenosimy się PO szpitala w Goldove, gdzie odwiedzi nas Korcha. Okazuje się, że Kid, który trafił Kid, był naszym śmiertelnym bratem, a zatwierdzał ją może jedynie odtrutka sporządzona z Hydry (Hydra Humour). W tym momencie Korcha proponuje udanie się na wyprawę w celu jej odnalezienia, na co możemy przystać lub też odmówić - jest to kolejny punkt wyboru dalszej drogi. Gdy się zgodzimy, chłopak się PO nas przyłączy, umieralnica Kid podaruje nam Astral Amulet, a my będziemy mogli wypełnić dodatkowy quest. Jeśli jednak odmówimy, dołączy się do nas mnika Korchy oraz Olem, którego spotkamy po przybyciu PO Termina.

RATOWANIE KID - SUBQUEST

Na początek wracamy przez Fossil Valley i wchodzimy na teren Hydra Marshes - szybka przechodzimy kilka trujących bajorek i kierujemy się na lewo - na końcu wędrówki po bezpiecznych natrafiamy na potwora, od którego możemy wyzwyć Safety Gear - zabezpiecza przed spadkiem HP podczas przemierzania bagien. Ponieważ jednak w Another World hydry już dawno wyginęły i nie mamy to czego szukać, ruszamy na Opassa Beach i po pomocą Astral Amulet przenosimy się do wyjściowego Home World. Tutaj zaglądamy się w Hydra Marshes - na wodach hierarchy się tak, jak poprzednio - na lewo. Po chwili marszu na spotkanie wychodzi nam drzewczy, wyposażony w parzadną stwór (jakiś Beekal, który po chwili wraz ze swoimi kolegami zamierza przeprzepać nam skóry. To błąd z jego strony, gdyż przeciwnik lecz w drugim kierunku, a skapany zatrzymy zostaje po walce PO wręczenia nam łupówki w postaci drzewczej pszczelki (Beeba Flute). Z tupem tym kierujemy się dalej w głąb labiryntu "korzeni", aż dochodzimy PO większego terenu - lokaj towarzysze zagrania chęć wypróbowania piszczałki, używamy więc Beeba Flute. Zjawia się wielki, latający robal (Green) który okazuje się na tyle agresywny, że trzeba mu podciąć skrzydełka. Po walce podchodzimy PO pokolenia na środku placu i badamy je kilkakrotnie mimo ostrzeżeń towarzyszy. W końcu grunt się załamuje i spadamy PO zamieszkałej przez gigantyczny chwast groty. Omijawszy rośliną podchodzimy PO klatki w dolnej części pomieszczenia, na wywołuje sprzeczkę bohatera - musimy się bronić. Chwast posiada niebieską (Blue) charakterystykę i dysponuje silnym atakiem odnimającym nawet 90HP, trzeba więc trzymać swoją energię na maksie. Po walce uwalniamy z klatki Laerie a imienia Razzly, która konieczne przyłączamy do pierwszego składu. Teraz wkraczamy na teren krasnoludów - musimy się przedrzeć do prawego przejścia, rozwalając kilka oraz przeciwnika. Szczególnie należy uważać podczas starć z czterema lub więcej bolkami - ich łączony atak odbiera poważne ilości energii. Na końcu dochodzimy PO bajorka, w którym żyje się sporej wielkości stwór - to właśnie szukana przez nas Hydra (innale Tetlow). Do dzieła! Pokonawszy paczwarę badamy zwłoki i otrzymujemy questowy przedmiot Hydra Humour - z nim wracamy przez dziurę opuszczone bagno do wyjścia, z Opassa Beach przeskakujemy z powrotem do Another World, płyniemy PO Guldove i zanosimy odtrutkę Kid. Dziewczyna zaczyna szybko wracać PO zdrowia, zaś ostatniej nocy pobytu w szpitalu jej elementy zostają skradzione przez siostry Korchy - Mel. Teraz możemy wybrać, czy kłopoty pogonić za małą (zaowocuje to możliwością przyłączenia jej w przyszłości), czy też pozostawimy to na głowie Korchy - sam później odzyska naszą własność.

SZUKANIE ŚLADÓW

Gdy Korcha zawróci nas do Termina, idziemy PO kwiaciarni przy wejściu PO miasta, gdzie pewnemu spotykamy Gleana - dzięki nam kilka ważnych informacji, a jeśli odmówiliśmy Korcha i nie wypełniamy misji z hydra, pole przyłączy się do nas. Teraz wracamy na przystań - jeśli jesteśmy już po misji z hydra, Korcha oświadcza się Kid, a my musimy jej powie podjąć właściwą decyzję ("Say yes" - Korcha dołącza się PO drużyny). W każdym razie na własność otrzymujemy łódź, dzięki której możemy wreszcie swobodnie pływać po świecie. Na początek wybieramy się na małą wyspę z charakterystycznym domkiem - Hermit's Hideaway. Po miłeczu domek ów okazuje spalony, a ja za sprawą Karle, której musimy stawić teraz czoła. Gdy przeciwnicka zostają lmoto i ucieka, pojawia się stary Radios (w tym świecie własnie tutaj mieszkał), który prowadzi nas PO ocalałego pokoju wewnątrz spalonego drzewa. Po rozmowie ruszamy dalej.

STATEK WIDMO

Naszym celem jest wschodnia część wielkiego kontynentu, do której dostęgu broni gruba warstwa mgły. Gdy decydujemy się na zanurzenie w oparach, dopływamy PO wielkiego okrętu, który okazuje się statkiem pirackim. Gdy stępny hersti piratów wypita nas i zamyka pod pokładem. Gdy budzimy się w kajucie, od razu stajemy do walki z dwoma szkieletami, gdyż w międzyczasie pojawił się statek widmo i hordy trupiszy załogi K.S.Invincible. Teraz musimy się pozbywać na okręcie rozwalając kolejnych członków KKK, a naszym pierwszym zadaniem jest odnalezienie gościa z kluczem do drzwi władczych do prawej części dolnego korytarza. Przechodzimy więc drabiną na wyższy poziom i wchodzimy PO kajuty PO prawej - tej przed płonącą przeszkodą. W środku, w prawym górnym rogu pomieszczenia, znajduje się klucz, którym możemy przejść PO sąsiedniego pokoju, a z niego korytarzem PO palonowych przez szkielety drzwi - jeden z gości za nimi posiada szukany klucz. Wracamy teraz na dół i otwierzywszy drzwi przechodzimy na zewnątrz, a skanlad znów PO środka - podczas przejścia przez magazyn spodziewamy małe, tobrzate zwierzątko, które dogonione dołączą się do drużyny - ma na imię Pip. Po wyjściu na pokład biegniemy na dziób statku, gdzie czeka nas oczywiście walka z bossem - charakterystyka Black i potrafi zakładać czarne zasłonki statku. Gdy niebezpieczeństwo zostaje wyeliminowane, mały i statek widmo znikają, a my zostajemy wyposażeni i możemy już dopłynąć PO wschodniego wybrzeża (jeśli nie wypełniliśmy misji z hydra, warto sprawdzić, co tam słychać w szpitalu z Kid).

FAERLES W NIEBEZPIECZEŃSTWIE

Farge wspominał coś o trudnym przejściu przez Mount Pyre. Faktycznie - wszędzie płynie lawa, więc trzeba coś wymyślować. Naszym zadaniem jest teraz odnalezienie Wodnego Smoka, jednakże jego wyjście w Another World jest wysuszona, a przejście pod ziemią zablokowane. Ruszamy więc na plażę i za pomocą Astral Amulet otwieramy "tajemczą dziurę". Ponieważ w tym świecie łodzi jeszcze nie posiadamy, musimy od kogoś pożyczyć - idziemy po prostu w Ami i zapodajemy rybaku. Gdy ten zwróci nas na wyspę, po pływających łódkach przeskakujemy na drugą stronę jeziorka i wchodzimy do wioski Faeries (warto zabrać ze sobą Razzly). Okazuje się, że na zasadę napadły harpy a Hydra Marshes i zaczynają rządzić - trzeba je powstrzymać. Po drabinie wchodzimy PO wyższą góry i kierujemy się w dół. Pokonawszy kilka zastępów wrogów docieramy do ostatniego zgromadzenia harpów - to dynamicznie wyposażonej w potężne działo maszyna. Na początek najlepiej wyeliminować dwóch goryli po bokach wrzeciona, a potem walić najsilniejszymi atakami i technikami typu Drain, trzymając jednocześnie życie na maksie, gdyż dzięki wrogu może niezle przywalić. Gdy jest już po walce i harpy wynoszą się, wędrujemy w prawo - przed oblicze Water Dragona, który oddarowuje nas summonem FrogPrince i potrafiącym zamrażać lawę przedmiotem Ice Breath. Po pożegnaniu z Faeries wracamy PO Another World.

MAPA KONTYNENTU

1. Arni Village
2. Lizard Rock
3. Opassa Beach
4. Cape Huwi
5. Fossil Valley
6. Termina
7. Viper Manor
8. Hydra Marshes
9. Whadow Forest
10. Mount Pyre
11. Fort Dragonia
12. Divine Dragon Falls
13. Forbidden Island

FORT DRAGONIA

Przejrzawa przez Mount Pyre jest teraz łatwiejsza, gdyż wystarczy przy brzegu płonącej rzeki użyć Ice Breath, aby można zamienia się w stały lodowy (stały) grunt. Gdy przechodzimy na drugą planszę, na drodze naszej znów stoją Pepper i Salt - po walce rozsamy za nimi. Na wyższej półce czeka kolejny przeciwnik - jakiś mały smok choć się z nimi powitować (Rodmiotha zięć), a na końcu drugi możemy jeszcze pokonać całą trójkę Ounza - Marzy (Blue), Nasha (Yellow) i Korsha (Green). Wreszcie wychodzimy na zewnątrz. W głównej

YELLOW		
Spell	Poz	
Electro Jolt	2±0	
Upheaval	3±5	
ElectroBolt	4±4	
Earthquake (T)	6±2	atak na wszystkich wrogów
ThunderStorm (T)	6±2	atak na wszystkich wrogów
Golem (S)(T)	7±2	
ThunderStrike (S)	8±0	
TurnYellow	1±7	zmienia innate przeciwnika na Yellow
AntiGreen	3±5	blokuje elementy Green (tylko dla Yellow)
YellowField	6±2	zmienia innate pola na jednostki Yellow
HiRan	4±4	zwiększa obronę fizyczną
LoRes	4±4	zmniejsza obronę fizyczną
Physiogate	6±2	zabezpiecza postać przed atakami fiz. (tylko dla Yellow)
Brace (C)	2±0	usuwa anomalie typu Yellow (Sprains, Dizzy)
Capsule (C)	3±0	odnawia HP (średnia ilość)

WHITE		
PhotonRay	1±7	
Meteorite	2±0	
PhotonBeam	3±5	
MeteorShower	4±4	atak na wszystkich wrogów
HolyLight (T)	6±2	atak niszczący wszystkich oby umarłych
Ultraluva (T)	6±2	atak na wszystkich wrogów
Unicorn (S)(T)	7±2	
Saints (S)	8±0	atak na wszystkich wrogów plus leczenie drużyny
TurnWhite	1±7	zmienia innate przeciwnika na White
AntiBlack	3±5	blokuje elementy Black (tylko dla Black)
StrongMinded	4±4	zwiększa odporność postaci na magię
WeakMinded	4±4	zmniejsza odporność wroga na magię
Magnify	6±2	obrażenia z magii zwiększone o połowę
Magiogate	6±2	zabezpiecza postać przed atakami mag. (tylko dla White)
Purify	4±4	usuwa wszystkie anomalie
RecoverAll	3±5	odnawia wszystkim HP (średnią ilość)
HolyHealing	6±2	odnawia wszystkim całość HP i usuwa anomalie
Revive	1±7	wskrzesza z niewielką ilością HP
FullRevival	5±3	wskrzesza z całością HP
WhiteOut (C)	2±0	usuwa anomalie typu White (Sleep, Exhaustion)
Panacea (C)	4±0	usuwa wszystkie anomalie

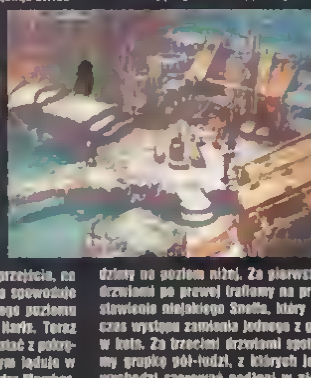
BLACK		
GravityBlow	1±7	
HellSoul	2±6	powoduje natychmiastową śmierć (niska skuteczność)
Graviforce	3±3	atak na wszystkich wrogów
HellBound	4±0	powoduje natychmiastową śmierć (średnia skuteczność)
FreeFall (T)	5±1	
BlackHole (T)	6±2	atak na wszystkich wrogów
MotherShip (T)(S)	7±2	
GrimReaper (S)	8±5	
TurnBlack	1±7	zmienia innate przeciwnika na Black
AntiWhite	3±5	blokuje elementy White (tylko dla Black)
Genius	4±4	zwiększa siłę magii
Imbecile	4±4	zmniejsza siłę magii
Diminish	6±2	połowi moc magii u wszystkich na polu walki
Seal All	5±1	blokuje wszystkie elementy u wszystkich (tylko dla Black)
Revenge	5±3	przerzuca anomalie wrogowi (tylko dla Black)
BlackOut (C)	2±0	usuwa anomalie typu Black (Darkness, Curse)
Nostrum (C)	3±5	odnawia HP (dużą ilość)

komnacie tej właśnie budowli musimy odwiedzić cztery bezpieczne komputerowe pomieszczenia i w każdym z nich wyłączyć urządzenia w kształcie ośmiobocznych kolumn. W pierwszym z prawej znajdujemy stołek, która obrócą prowadzącym do niej pomostem - rzeźba zwrócona jest w "teoretycznym kierunku północnym" i według niej musimy podwieść odpowiednio strony świata, aby spełnić w odpowiednich rejonach: lewo - punkt odnowy HP, prawo - szukana kolumna, góra - strzelnicy, dół - skrzynia ze skarbami. Podążając przejściem pierwszym z lewej dostajemy do labiryntu, w którego zachodniej części znajduje się wejście do pomieszczenia z pawiem i trzema miejscami na stopy przed nim. W zależności w jakim ustawieniu podejdziemy od wschodu, pada one różną kombinację Head, Body i Tail - i według niej przemieści wydrążony po labiryncie klocek. Dla przypomnienia - kolejność postaci w drużynie możemy zmienić przyciskiem "SELECT", gorzej tym przy owym pomieszczeniu znajduje się dodatkowa "zmieniaczka" do uzyskania pożądanego ustawienia. Ustawiwszy: Head-Body-Tail możemy po klocku przejść do przycisku wysuwającego dodatkowe schody, po których, ustawiwszy kombinację: Tail-Body-Head, możemy przejść do urządzenia na środku.

Dalsze przejście w prawo prowadzi przez długi, pełen strażników labirynt - do bossa, którego słynnej spornej własności robot (Innate Green) - widzieliśmy już. Ostatni, lewy, górny korytarz prowadzi do ruchomego pomostu, którego skrzydła przesuwamy otwierając i zamykając pobliskie skrzynie - naszym celem jest ustawienie prawego w kierunku południowo-wschodnim. Po przejściu stołu (warto wysunąć schody pobliskim przyciskiem) czeka nas walka z jakimś gigantycznym ptakiem o niebieskiej (Blue) charakterystyce, który jednak nie powinien sprawić zbyt wielu problemów. Gdy czwarte urządzenie zostaje wł(wy)łączone, na środek północno-południowego pomieszczenia zjeżdża wielka kolumna, w której, przy kolejnym powrocie, dochodzi do kolejnej walki - tym razem przeciwnik ma biały (White) innate. Teraz możemy skorzystać z windy - w dół nie warto jechać, gdyż nie ma tam nic ciekawego, na górze zaś wskodzimy na znany ze snu teren. Tutaj już wiadomo, co robić, z tym że przy ostatniej kolumnie czeka nas kolejna skrzynia, w którym paczuszkowe czerwony utwór przemienia się w ghula o innate Black. Teraz teleportujemy się na górę, gdzie za drzwiami dochodzi do przełomowego wydarzenia w grze - po walce z generałem Viperem i samym Lynxem, Sergo zostaje pozbawiony swego ciała i w zamian dostaje postać wroga, a ten poprzedni Lynx - teraz Sergo, podlatza towarzyszy, którzy za zdwojoną siłą atakują bohatera. Po oczekiwanym, choć nieoczekiwanym finale Sergo-Lynx ludzi się w "zatułach van Gogha".

ZAŚWIATY

Aby otworzyć drzwi leżącej opodal małej chatki, należy potrząsnąć zwisającą gałęzią, z której spada owoc i wywabia z domku jestępsa ulla (Spring). Gdy wyskoczy, trzeba szybko wbiec w otwarte drzwi, aby gościu wrócił i je znów zatrzasnął. W środku, po chwili rozmowy i gestów, Spring prowadzi bohatera na górę terenu i otwiera wrota do wspaniałego kawałeczka świata. Teraz, po kolejnej gadce (z udziałem Kurta) należy wchodzić w te same przejścia, na każdego powyżej Sergo, co spowoduje przeniesienie do następnego poziomu i dołączenie do drużyny Karin. Teraz cała trójka musi się wydostać z pokrywającego labiryntu, po czym jadzie w Home World na terenie Hydra Marshes.



CUDZA SKÓRA

Rozłamy na plaży, a tam niespodzianka - portal nie działa. Na domiar złego w Anri nikt Sergo'a nie poznaje, zresztą nie dziwota. Dopiero walka chłopaka pozwala sobie wytłumaczyć sytuację, toczy rozmowy przerywa stary Radius, który zmusza drużynę do walki, a pokonany przyłącza się do składu. Idziemy teraz do Termina - przez znajomą Fossil Valley (obaś przeciwnicy słoce lmi). W mieście dołączyć możemy kilka nowych postaci (Zappa i Van) oraz pogadać z jubilerami (jako Lynx mamy pewne poważanie). Po dokonaniu zakupów wychodzimy z Termina i kierujemy się do Viper Manor - warto zabrać ze sobą Radiusa i Karin. Budynek zastajemy lekko zrujnowany, a naszym zadaniem jest teraz odnalezienie szefa tego bałaganu - Norriss. W tym celu robimy nora do studni i schodzimy na poziom niżej. Za pierwszymi drzwiami po prawej trafiamy na przedstawienie niełakiego Snotta, który podczas wyjścia zamienia jednego z gości w kota. Za trzecimi drzwiami spotykamy grupkę pół-ludzi, z których jeden wychodzi szarować podłogi w niedostępnej na razie części okrętu (Grand Slam - za pilnowanymi przez strażnika drzwiami). Wracamy do Fargo - ten proponuje nam zagranie o dostęp do Grand Slam, a stawką ma być nasza łódź. Schodzimy więc do kasyna gnatiej i zaliczamy się do gry. Niestety, tym razem jeszcze kapitana zło do się pokonać, nawet gdy będziemy z nim grali 100 razy. Gdy jednakże po jednej z takich gier zajdziemy do hotelu na niższym poziomie, zauważymy podejrzane wrzaski prowadzące pod pomieszczenia z kasynem. Wracamy do kasina i wypuszczamy gości - przy okazji dowiadujemy się, że jednym z ciągle przegrywających jest Snott. Idziemy więc na kolejny jego występ - tym razem sami zgłaszamy się na ochotników. Raz, dwa, trzy i nasza drużyna układa się z trzech kotów - gdy Snott zgięty w ukłonie połtera owację, my dojemy nogi z pomieszczenia. Teraz możemy z łatwością przedzignąć się pod

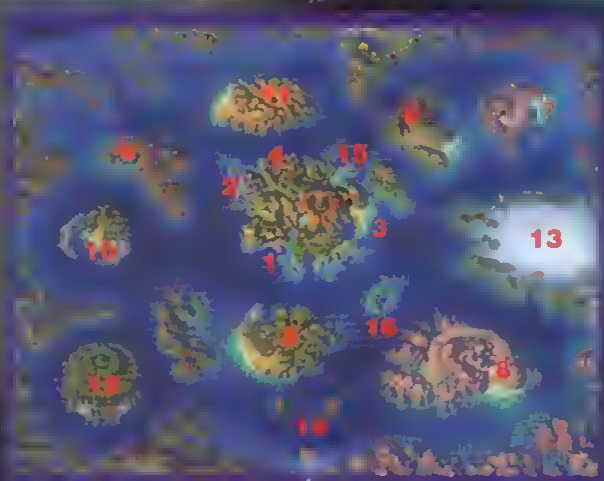
LOS MARBULE

Możemy teraz swobodnie spędzać czas w Marbule, toczy powtarzamy w kółko do drzwi do Marbule. Zastajemy tam jakiś widmowe potwory i dwóch przygłupiastych się im podróżników. Pogadawszy z nimi (można zwłaszcza dokładnie wypytać Tomę) udajemy się na spoczynek do chatki przy wejściu. W nocy znajdujemy na zajemnicze odgłosy z zewnątrz i wychodzimy, aby zastać jakąś tajemniczą postać tańczącą się w balecie - zaobserwujemy nas uciekła, a my znów zapadamy Tomę i idziemy spać. Rankiem znów spotykamy nocną marmoladę (której na imię Irenes) i wychodzimy z wioski. Płyniemy teraz na stojący przy kotwicznie okręt S.S.Zolhess, który jest odpowiednikiem S.S.Invincible, z tym że jest to teraz statek wycieczkowy. Przejściem po prawej schodzimy pod pokład i kierujemy się na lewo, po schodkach do kajuty kapitana Fargo. Zastajemy po rozmawiającego z Irenes, po czym scho-

ladą w bataln i wejść po drabinie, aby zająć bawiącego się magnesem "pałkarza". Gdy kończy, podchodzimy do urządzenia i zabieramy wajchę (Handle) jako dowód uczestnictwa. Jako że wciąż biegamy w postaci kotów, możemy zwiedzić niedostępne poniekąd miejsca, np. kuchnię lub statek Nikkiego - po linie na maszcie (gdzie można zastać w górnej kajucie rozmawiającego z Ironsi), a na kotach przeciśnąć się dziurą na prawej w zbrojmistrzu do pomieszczenia dla "aktorów" - zastajemy tam Snella, który zdejmuje z nas czar kotowy teraz do kapitana - gdy kończy rozmawiać z Nikkim, proponujemy katalog gry, którą Fargo przegrywa na miejscu, a zdenerwowany oddaje nam łódź i pozwala na wstęp do Grand Slam. Przepuszczeni przez strażnika spotykamy znakomitego Sage'a, za którym musimy dość połazić. Gdy się zatrzymuje, wypytujemy go o Dead Sea, a na jego pytanie odpowiadamy "of course" - to wywołuje walkę. Gość (Ample White) jest dość niebezpieczny, nie po pokazania - po starciu podaruje nam Fiddler Crab. Teraz możemy już się zmywać ze statku, chociaż warto wcześniej przyłączyć Snella (wygrywa w kasynie, aż miło - dołączymy na potem w kajucie aktorów) i spróbować swych sił z Janice na arenie pod pomieszczeniem poprzedniej walki - trzeba wygrać wieloma stworami z przeważającymi siłami wroga, co graniczy z cudem, ale zwycięstwo daje nam kolejną postać do drużyny. Możemy też kilka pograć w kasynie, bo nagrody warte są naszego zachodu. Zasady niektórych gier są proste - zakrzywiony kilkoma wirującymi wskazówkami i w zależności od jego pozycji otrzymujemy PD punktów (E), trzy razy 50 (W), podwajamy zeszłe punktowy (N) lub tracimy wszystko (S). W zależności od ilości zdobytych punktów, otrzymujemy nagrody:

Rank 4 (000-050) - ..... Bona
Rank 3 (100-400) - ..... Iron
Rank 2 (500-950) - ..... Wythri
Rank 1 (1000 i więcej) - ..... Rainbow Shell

Jeszcze nim odpłyniemy ze statku, możemy za pomocą platformy na maszcie przelecieć na statek Nikkiego, z którym (Nikkim, nie statkiem) możemy porozmawiać w górnej kajucie i przy okazji przyłączyć Ironsa.



MAPA ŚWIATA

1. Arei Village - plaża obok
2. Termiea - cypel powyżej
3. Pyre Shore
4. Viper Manor Bluffs
5. Water Dragon Isle
6. Hermit's Hideaway
7. Isle of the Damned
8. Morbule
9. Guldove
10. Sky Dragon Isle
11. Sorth Dragoe Isle
12. Gano's Navel
13. Dead Sea / Sea of Edos
14. El Nido Triangle
15. Forbiddoe Island
16. The Sand of Time

BRAMA MARTWEGO MORZA

Podpłynąwszy po poradzieckiego krążka zamkniętego obszaru na wschodzie (aż ukaże się napis Dead Sea) i używamy Fiddler Crab - otwiera się przejście, w które wpływamy. Na miejscu dalszą drogę blokuje pole wytwarzane przez przeklęty miecz Masamune, który, jak twierdzi fiddler, przemóc może tylko moc świętego miecza Eiminzera - musimy po niego zejść. Płyniemy więc do Hermit's Hideaway, gdzie stary opowiada nam pewną historię i przynosi specjalne lustro - Garai Keepsake. Płyniemy teraz do leżącej opodal Isle of the Damned. Teren składa się z zaledwie trzech większych plansz, z tym że póki co dostępne są dwie; do trzeciej możemy przejść używając Garai Keepsake'a po lewym, górnym lustrze (dostajemy się PD niego kapitanem błękitnym między żebrami szkieletu). Gdy następnie docieramy do docelowej jamy, znajdujemy tam szukany miecz oraz jego strażnika - Garai'ego. Gość jest potrzebny - jego atak (innate White) odejmują nawet ponad 200 HP. Po walce otrzymujemy uprzejmy Eiminzer i wracamy do Death Gate - Radius za pomocą miecza pozbywa się Masamune'a.

DEAD SEA UTRACONA PRZYSZŁOŚĆ

Po wejściu niezauważonka - znajdujemy się nagle w odległej przyszłości, którą z łatwością rozpoznają grający weterani Chrono Trigger. Na pierwszym terenie (Highway Ruins) napotykamy pierwszego poważnego przeciwnika - ogromnego robota (Black), który jednym dobrym szturchnięciem może uśmiercić każdą niemal postać. Na kolejnym obszarze (City Ruins) nie ma wiele ciekawostek (oprócz skrzyń na skarkawki) i po przejściu przez otworem staje droga PD Tower of Ziedon. Jest to jakieś centrum (handlowe?), na którym pełzają całkowe stwory (czerwonym dymem można wyłuskiwać za pomocą Traps różne dobre czary) i zdobyć można sporo przedmiotów questowych (chociaż na razie się nie przydają). Na terenie na prawo zaczepić możemy podlistnego ducha, który po chwili gubi Station Pass, dzięki któremu możemy przejść przez podlistkie bramki, aby zdobyć Medical Book. Po lewej mamy ruiny teatru, w których Serge zauważa jakąś postać, zmierzić lat mutna tam Prop Sword. Idąc dalej na lewo trafiamy na kolejne rumowiska, na którym znów kogoś zauważamy, a podążając prawą stroną konstrukcji docieramy do pomieszczenia z portalem, w który wchodzi ścigany tłuch. Ruszamy za nim, aby po paru krokach spotkać jedynego żyjącego mieszkańca metropolii - jest nim zaginiony przyjaciel ojca Serge'a - Miguel. Mimo że jest on w miarę przyjaźnie nastawiony, po wysłuchaniu całej jego historii musimy gościowi wpieniczyć, co nie jest prostym zadaniem. Przeciwnik ma blokę (White) charakterystyczne i dysponuje kilkoma zabójczymi atakami - nie należy go lekceważyć i wezwanie Szabo się porządnie przygotować po walki. Gdy Miguel kończy swój żywot, cały teren zaczyna proces zniszczenia, a nas w ostatniej chwili ratuje z opresji Sky Dragon.

PORTAL PONOWNIE OTWARTY

Jeśli jeszcze nie zwiedziliśmy wszystkich ciekawych lokacji jego świata, możemy to zrobić teraz. Warto na przykład przyłączyć złodziei - Starky'ego: aby zaś jego dokonać, należy zdobyć Star Fragment w El Nido Triangle, a następnie iść na Sky Dragon Isle i po walce z gościem (trochę trudzi) złapać go, gdy zaczyna uciekać ("Starky no more po home"). W każdym razie możemy teraz popłynąć na Opassa Beach i przejść przez aktywny już portal do Another World. Na miejscu dowiadujemy się, że Lynx w przejętym cieło Serge'a zaczął robić spory burdel, musimy więc poszukać sprzymierzeńców. Idziemy do Terminy i kierujemy się do baru - na zapleczu schowki się Gurin (na razie się nie przyłącza). Jest tam również Huzyjna ściana po lewej na wprost, na którą spotykamy Karsha i Zsalka. Po rozmowie dostajemy Tear of Gaia i zmiany przed wyborem gościa, która będzie nam teraz towarzyszyć. A celem naszym jest ponownie Viper Manor.

NATARCIE NA VIPER MANOR

Podczas oprzeszczenia Terminy spotykamy drugiego Norrisa, którego możemy łatwo zdzwić. Jeśli pierwszego spotkaliśmy miał w aktualnym zbiorze:), w każdym razie ma na za zadanie pomóc nam w uwolnieniu Riddel. Żołnierze przy wejściu odmawiają się z drogi (zostali uprzedzeni przez Norrisa), a my wedrujemy PD wejścia. Na początek możemy zwiedzić piętro, gdzie na balkonie spotykamy Lucciję i jej kwiatka (ja można później zmutować w jej laboratorium, a kwiatko aż się na pomocą przedmiotu Life Sparkle - do zdobycia na Hydra Marshes od szkieletu Hydry). Schodzimy później). Jeśli względnie wszystko). Zsalka, możemy otworzyć kufer w jego pokoju oraz przy okazji w komnacie Karsha, przeczytać pomieszczenie na zbrojami (jest tam skrzyń komnata) oraz dotrzeć do biura Norrisa - od niego otrzymujemy Prison Key. Teraz otwieramy sobie trudna do kanałów (jedną z dwóch - na korytarzu lub w kuchni) i schodzimy do nich. Na początek niewiele możemy zrobić - można zaaresztować nas na znajomy krzyk, stanowiący. Idąc dalej, kilka stworzeń przyjęcia prowadzące do pokrycia przywykającego słuzę. Drabinką wracamy na górę i znów do kanałów - tym razem można nas już nie turbo nie zmusi i możemy przejść dalej. Jedna z korytarzy prowadzi do zasuwo pomału, który otwiera klapę prowadzącą PD wody, ale jednak tam wejściowy, musimy zdobyć kolejny zawór - na terenie na prawo). Teraz korzystamy z wodnego przejścia, którym również dochodzimy PD tego pokrycia i na parę ruchów możemy iść dalej. A na dole? Oczywiście boss - gigantyczny krokodyl. Gdy spotkamy się z rekinem, jedną z drabin (górną z prawej) przechodzimy pod osią, w której siedzi Fargo - dajemy mu klucz. Aby pozostawał pozostałe: sami również wychodzimy. Nagrywszy słów w publikum, Szwo Polnicie wchodzimy do pomieszczenia po środkowej drabinie, gdzie czeka nas walka po "znakomitym" kucharzem - na szczęście mutacja gościnni przychodzi po odpowiednim antidotum, a nawet ów Orsha się do nas po walce przyłącza.

UCIECZKA Z MANOR

Gdy Norris ucieka z Riddel, my idziemy PD kolo z kolumnami, gdzie czekają nas aż trzy walki. Wpierw musimy skopać miski kilku żołnierzom (elnijczni, na nich wyskakuje cyborg Grobyc (ciężki gość, bardzo Blokę), a na koniec atakować nas zaczyna stojący dotąd w rogu robot (Gamble Yellow). Maszyna jest znacznie łatwiejsza od poprzedniego rywala, lecz raz powalona wstaje na nowo, więc musimy uciekać - do biblioteki. Tam jeszcze raz przeludnę znajczyć robota, a na końcu z opresji ratuje nas Grobyc, który po ostatecznym zamknięciu przyłącza się do drużyny.

Dalszą drogę wiedzie do Hermit's Hideaway - tam przyłącza się Riddel. Podczas odpoczynku naszej krytyknę atakuje czarny Lynx-Serge w towarzystwie zaginionej Kid - na szczęście z opresji ratuje nas "ptaszyk" kapitana Fargo. Akcja przenosi się na S.S.Invincible, gdzie po rozmowie pod pokładem PD drużyny przyłączają się na stałe wszystkie zamieszane w sprawę postacie: Zsalk, Karsh, Marcy, Viper i Fargo. Po wybraniu odpowiedniego sklodu płynięmy automatycznie PD Dead Sea, gdzie tłuch zadaje bohaterowi istotne pytanie (3 odpowiedzi) i odłącza się od drużyny.

SZAMAN Z GULDOVE

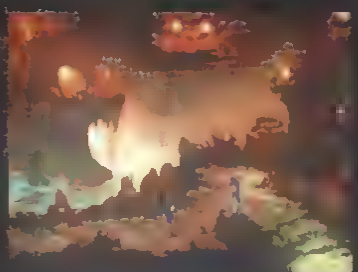
Gdy dopłynemy do Guldove, zastajemy tam zabawną scenkę - mała dziewczynka rozwala oddział żołnierzy. Ponieważ osobisty dowódca bierze nas za sojuszników, Griha, bo tak dziewczynie na imię, rzuca się na nas. Nie lekceważcie jej - mała kopie jak 220V, a sprowadzone do critical walt potężnym Icebergiem i odpala cios pięknego mistrza. Pokonana zgodzi się wysłuchać naszej opowieści i ostrzeżenia nas Sapphire&Rouch jej odzyskanie miała przez Sorge'a można jej to pokazać, a przyjaźń się). Teraz idziemy do szamanki - możemy wypytać ją o wiele spraw, między innymi o Dragon Tear. Gdy pokazujemy jej Tear of Hate, ostrzegnie nas charakterystycznym talizmanem (Dragon Emblem), który możemy później wykorzystać. Otrzymujemy również informację, że musimy teraz uzyskać poparcie szefów władających niegdyś tą krainą smoków, na których zespół musimy sobie zasłużyć walką.

W POSZUKIWANIU SMOKÓW

Sky Dragon, który uratował nas z Dead Sea, ulatował się na Sky Dragon Isle (Another World) i możemy go tam odwiedzić - powie on, że aby z nim walczyć, musimy wpierw pokonać pozostałe 5 smoków. Raczamy na łowy!

WŚRÓD PIASKÓW I POD ZIEMIĄ

Przenosimy się do Home World i płyniemy do Earth Dragon Isle. Po rozmowie ze stojącymi tu i świdrze obserwatorami (zwłaszcza z ich dowódcą na górze po prawej), nie zważając na ostrzeżenia wchodzimy prosto w piach, który wciąga nas pod powierzchnię. Ponieważ na dole dalsze grzęzicie tprawie głowicyzny niby-żółw, wskakujemy do pobliskiego gejzeru i stwierdzić piacha wyrzuca nas na powierzchnię. Po rozmowie z dowódcą wychodzimy na chwilę z terenu i wracamy - gość informuje nas, że przeszkoda została usunięta, a zagadany jeszcze raz wręcza oraz prezent w postaci Rainbow Shell. Teraz znowu wchodzimy w piach i dalszym przejściem ruszamy w głąb jaskiń, porozmawiawszy wcześniej ze stojącym obok gościem - obdarowuje nas materiałem wybuchowym (Explosive). Dynamitu owego używamy na chwilę - na prawej stronie następnego lokomi siedzi na krawędzi kolejny "skarpiak", którego wybuchem zrzucamy na dół. Po lewej widać kolejnego żółwia - jego zlikwidujemy, gdy podchodzi do krawędzi drogi. A na wałce wpychamy na na dół. Teraz zostaje jeszcze jeden rozsiający się Rockheach na dole, którego po walce przypychamy w trzecią dziurę. W tym momencie możemy skorzystać z jednego pozostałego otworu i wskoczywszy tam dostaniemy się na półkę wyżej. Na kolejnej planszy czeka



nas już starcie z Earth Dragonem, który nie powinno się zbytnio napracować - używa głównie ataków fizycznych. Po otrzymaniu summona Thunderstrike oraz Yellow Relic wychodzimy na powierzchnię.

MIESZKAŃCY GAEA'S NAVEL

Obszar Gaea's Navel jest niedostępny od strony morza, trzeba więc znaleźć jakąś inną drogę. Idziemy do Home World i kierujemy się do Hydra Marshes. Stojący przy wejściu gość otwiera z Ancient Ground, czyli ON, co jest znakiem, że to znajdziemy środek transportu. Idziemy w lewo - w znajomym miejscu spotykamy znajomego Beebę zaopatrzonego przez jakieś stwory - gdy go rozłajemy, obdarowuje nas jakimś kolczastym owocem (Ancient Fruit) i zapewnia o jego silnych dostrzach (gdy zażyjemy). Idziemy dalej - zauważamy kolejnego Beebę stojącego na końcu konara. Teraz wystarczy podejść w jego pobliże i użyć Beeba Flute - przywoła to znajomego latającego robala, który dzięki posiadanemu przez nas owocowi przetransportuje nas na Gaea's Navel. Na miejscu wyskakuje na nasze spotkanie jakaś dziewczyna o imieniu Leah, którą musimy na razie włączyć do podstawowego składu. Wraz z nią idziemy na eksplorację terenu, na którym powinniśmy wybić jak najwięcej stworów, łącznie z wielkimi ptaszyskami, które atakują nas znienacka lub pa wejściu na wyższe konary drzew. W każdym razie musimy osiągnąć sytuację, w której przy wchodzeniu z prawej strony na pierwszy teren obszaru, zostaniemy zaatakowani przez jakiegoś dinozaura z kolejną "wrogą" Przeciwnik nie stanowi wyzwania, lecz jego pokonanie likwiduje barierę przy bojerku w północnej części obszaru. Pojawia się tam kolejny, tym razem Zielony Smok i rozpoczyna się walka. Starcie jest bardzo proste. Jeśli się nie popełni pewnego błędu - w przypadku, gdy przeciwnik zamieni lecalu pola na jednolitą ziemi, należy natychmiast wprowadzić w nie inny element, gdyż w przeciwnym razie czeka nas bardzo silny atak (Carnivore). Ponadto smok bawi się w zakładanie różnorakich smomalii statusu swoim oddechem, na szczęście jest to całkowicie nieszkodliwe. Jak można łatwo się spodziewać Za zwycięstwo otrzymujemy summona Banie oraz Green Relic, a Leah przyłącza się na stałe. Teraz używamy w miejscu lądowania Beeba Flute i wracamy do Marshes.

OGNISTY ODDECH

Aby się zmierzyć z Czerwonym Smokiem, musimy wrócić do Mount Pyre w Another World i przejść na prawy obszar do zamrożonej lawy - widnieje tam wyrwa, prowadzące dalej przejście (z lewego, niższego poziomu). Po zamrożeniu kolejnego strumienia magmy przechodzimy na obszar z potworem uwięzionym w płonącej dziurze. Podchodzi do nas znajomy, mały smok i proponuje kolejną walkę. Jego siła się zmieniła się od ostatniego spotkania, więc nakłapać mu jest łatwa, czeka nas jednak niespodzianka. Po otrzymaniu określonych razów, gość zaczyna rosnąć i osiąga swą "normalną" postać - olbrzymiego, ziejącego ogniem potwora. Jego atak ogniowy zabiera ponad 200 HP każdej postaci, więc trzeba się na chwilę leczyć i na dodatek pakować maksimum damage. Zwycięstwo przekłada summonem Salamander i przedmiotem Red Relic.

ZĘBATA ŻABA

Gdzie urzęduje Wodny Smok, każdy już chyba wie, liczymy więc do niego Joe drodze kilka nowych stworów a całkiem pokaźnych rozmiarach i zadewanych obrażeniach) i zaczynamy party Nie powinniśmy mieć z potokiem zbytnich problemów - jest zdecydowana słabizy od swoich kuzynów, za oczywiście nie znaczy, że walka z nim należy do łatwych. W każdym razie zwycięstwo procentuje summonem BlueWhale oraz przedmiotem Blue Relic.

SEN CZARNEGO SMOKA

Aby uzyskać szansę pokonania Czarnego Smoka, należy wpierw dokończyć quest włoski Marbule. W tym celu wracamy do Home World i płyniemy na S.S.Zelbess z Fargo w drużynie - gdy zagadujemy kapitana, nasz pirat przejmuje inicjatywę, statek płynie pod Marbule i rozpoczyna się koncert Nikkiego. Muzyka podczas niego jest zaje****a - gość odpływa jeden z głównych motywów muzycznych gry. W każdym razie w czasie trwania koncertu drużyna schodzi do swojej łodzi i płynie do wioski, a przy okazji Fargo otrzymuje swój ostatni atak - Invincible.

Widmowe stwory w Marbule odzyskały swoją cielesną powłokę, można więc skopać im tyłki i wyżić co do jednego. Po skończonej jatce słychać westchnienie, czy coś w tym stylu, na jest znakiem, że w Marbule z Another World obudził się Black Dragon, którego nas wywoływał właśnie te stwory. Teraz przenosimy się do Another World i płyniemy do latającego Marbule - w jaskini na północno-zachodnim krańcu już czeka gotowy do walki smok. Oczywiście lanuje am Black, używa też silnych czarnych ataków (obszarowych), w tym jednego na wzór Gravity tub Demi - odejmuje od 1/5 do połowy energii. Poza tym jest bardzo szybki, więc spodziewać się należy wielu problemów z tego strony (trzeba zabrać wiele elementów łoczących) Pokonanie gonja procentuje otrzymaniem summona Grimfeaper oraz przedmiotu Black Relic.

ANOMALIA STATUSU

RED

Burn - otrzymywanie większych obrażeń, niż zazwyczaj (utrzymuje się też po walce)
Confused - brak kontroli nad postacią i jej chaotyczne ataki

BLUE

Frozen - zamrożenie postaci na jakiś czas
Flu - obniżenie wzrostu stamniy

GREEN

Poison - powoduje stały spadek HP (również po walce)
Afraid - zwiększa szansę otrzymywania krytycznych uderzeń

YELLOW

Sprain - obniżenie siły ataku, nie można biegać
Dizzy - spada zdolność uników

WHITE

Exhausting - każda czynność zabiera dodatkowe porcje stamniy
Sleep - zatrzymanie akcji i spadek odpornuści

BLACK

Blind - celność obniżona o połowę
Cursed - otrzymywane obrażenia powodują spadek stamniy

OSTATNI TEST

Gdy pożegnamy już pięć Rainbow, możemy zmierzyć się z ostatnim smokiem przeciwnikiem, płyniemy więc na Sky Dragon Isle w Another World i szykujemy się do poważnego starcia. Biały Smok dysponuje dwoma bardzo silnymi atakami magicznymi, z których jeden to breath, a drugi, silniejszy, to czar UltraNova (można się przed nim zabezpieczyć za pomocą odpowiednio) Trap i przy okazji zyskać go do użytku). Poza tym przeciwnik potrafi się leczyć, a energii ma chyba najwięcej za wszystkich smoków. Pokonanie go daje nam ostatni, White Relic oraz summona Saints.

DRAGON TEAR I ODZYSKANIE SIEBIE

Mając uzyskany poprzednio Dragon Emblem oraz wszystkie zdać relikty, wędrujemy do Guldova w Home World. Gdy gościowi pitulujemy wejścia do chaty szamanki pokazujemy Emblem, zostajemy wpuszczeni do środka, gdzie do drużyny przyłącza się Sienna, obdarowując nas przy okazji Dragon Tom. Teraz ruszamy przez Mount Pyre do Fortu Draganis i wyłączając "latunny" znaną oraz procedurą (przy okazji można zdobyć kilka miłych elementów ze skrzynek) wchodzimy do pomieszczenia z windą. Tam czeka już na nas Czarny Serge, którego musimy porządnie skopać, jednocześnie przeływając tę walkę. Dość pokaźny Mesamowicie - oprócz silnych ataków fizycznych, posiada wszystkie techniki Lyaxa i całą gamę wyższych elementów (Tornado, Volcano (łp.), stąd obniżenie mu siły magii, uwentualnie podwyższenie własnej obrony stanowi priorytet w tym starciu. Pokonany "złodziej ciał" daje na razie za wygraną i znika, a my możemy wjechać windą na górę (możemy też na dół, aby w działającym środkowym "palenisku" inkubować Big Egg, z którego wyłonie się mały smok - kolejny członek drużyny) Kolejny labirynt już znamy, więc go urachomienia ostatniego urządzenia (niepotrzebnego się na górę. Tutaj Serge poznaje kolejną część historii z Chrono Triggera oraz w końcu odzyskuje własną postać, a wraz z nią wracają pozostali członkowie drużyny - ci, których utraciliśmy po zamianie ciał Użyty do tej operacji Dragon Tear przekształca się w Tear of Love.

KARSH I DARIO SUBQUEST

Po ucieczce z Viper Manor (Another World) dzięki pomocy Grobyca, możemy tam później wrócić i skorzystać w sali z kolwanami z prowadzącego w prawo przejścia. Znajdzie-

ny dim po pomieszczenia, w którym po przestrzeleniu czterech kolumn możemy od góry strony otworzyć szkatułę z listem adresowanym do Karsha. Kierując się zawartą w nim informacją płyniemy po lodzie do Dominod (Another World) i za pomocą Ekrat Koopsoba dochodzimy do kodowego pomieszczenia. Czekają tam na Karsha znani nam komandosi - Pepper i Soft, z którymi po rozmowie i wymianach z przeszłości musimy powalczyć. Ignacio ucieknie zyskując jaki (też) power'up. Po starciu Karsh otrzymuje swoją ostatnią technikę - Azimuddo - oraz przedmiot Memoona Pendant. Kolejny rozdział tej historii rozgrywać się będzie na małej, samotnej wyspie na północno-wschodnim krańcu głównego kontynentu (Forbidden Island). Docierając tam w Home World, w tamtejszej chacie zastajemy Dario - jeśli pójdziemy do niego z Riddel w drużynie, historia zostanie doprowadzona do końca, a trzymany przez gościa przeklęty miecz Masamune zmusi nas do walki. Starcie to jest jednym z najtrudniejszych w grze - najwyższa niebezpieczeństwo stanowi atakowanie kontrowanie naszych czarów bardzo silnym atakiem magicznym, który zabija na miejscu większość postaci przez auto-leczenie Dario'a, gdy używamy innych czarów. Dobrym rozwiązaniem jest ustawienie summona Satis, gdyż potem nie stanie Black, a tego z jakiegoś powodu nie można skontrować. Po ewentualnym zwyciężeniu Supe otrzymuje Masterminda (przeklętego Masamune), zaś akcja przenosi się do zrujnowanego Viper Manor, który "wyleczony" Dario zamierza odbudować. Przy okazji Riddel otrzymuje swoją ostatnią technikę - SaukieFungus.

SEA OF EDEN CZAS I PRZESTRZEŃ

Przenosimy się po Home World, płyniemy na teren Dead Sea i wpływamy w jedną z trzech jasnych plam na wodzie - w oczy zaszyna nam kolorowa świetlna, z której tajemniczy głos informuje nas, że... INSERT DISC 2.

Znajdujemy się teraz w Sea of Eden w Another World - widniają tu trzy wyspy i wielki trójkąt na środku. Na początek musimy wyspy owe odwiedzić i podróżnie znajdujące się na nich trójkąty - w zależności w jakiej kolejności to zrobimy, będziemy walczyć z bossem o różnym imieniu. W sumie nie powinno jednak sprawiać wielu kłopotów. Rozwalta gościa niczego trójkątne gdzie na środku zwarzą, odostępniając orbz Futuro Ruins i leżące na nich miasto Chronopolis. W środku, po gadce przy wejściu, na gadzia wyskakuje wielki robal strażniczy (Inside World). Gość ma niezwykle powierzchnię stali na jednej poście - niektóre odbierają nawet powyżej 6000HP, więc posiadania przez każdego Revive stanowi max. Idąc dalej natrafiamy na zamknięte drzwi, które możemy otworzyć z komputera po drugiej stronie, musimy się jednak po niego dostać. Po prawej widać klapę - prowadzi nas do kanałów, w których z leżącego po lewej panelu musimy poinformować robocikiem tak, aby po jednej świetne przejechał na drugą stronę i włączył po prawej przycisk wyzwalający drugą część chodnika (alternatywa możemy wymienić na swojej stronę). Przechodzimy i wpijamy się drabiną do docelowego pokoju. Teraz dostajemy po wielkiej hali z windą na końcu - na razie nie mamy po niej dostępu. Wchodzimy więc w drzwi po prawej - schodami wspinamy się na drugie piętro i w holu z windą wchodzimy w drzwi po lewej - w pomieszczeniu z mapą możemy popadać z ciemnymi osobnikami i wyłączyć zabezpieczenia windą oraz niektórych pomieszczeń (np. na tym samym piętrze po prawej - Grobyc może tam zdobyć swoją ostatnią technikę). Teraz jadziemy windą na czwarte (po drodze możemy zabezpieczyć o trzecie), gdzie wchodzimy do pomieszczenia po prawej - po rozmowie naukowców zagadujemy pierwszego z prawej, zjeżdżamy na pierwsze i kierujemy się na lewo - do doków. Tam zagadujemy gościa na końcu pomostu, a gdy odchodzi, wracamy na czwarte i wchodzimy tym razem do sali na lewej. Tam podchodzimy wpierw do środkowego kryształu, a potem na lewo - rozwalamy roboty i znajdujemy Card Key wraz jakieś zapiski, w których mowa o Kid. Możemy zjechać na B1 - po rozwaleniu robotów przechodzimy po pomieszczeniu z finałową walką tego rozdziału. Naszym przeciwnikiem jest przekształcony Lynx - Fate (Innate Block). Największym problem/zagrożeniem z jego strony jest super-silny atak magiczny, który odpala po zakończeniu odliczania (można go przerwać, jeśli obniży się stworowi siłę magii (za pomocą Imbecilite)). A po walce czeka nas niezła domka, podczas której Sky Dragon kita przeobraża się w latającą fortecę (Terra Tower).

DROGA DO TERRA TOWER

Musimy znaleźć teraz środek transportu, który przeniesiony nas do Terry - owego miasta w przestworzach. Nim jednak zrozumiemy to zbić warto wpierw zobaczyć, co się dzieje z Kid. Płyniemy do Hermit's Hideaway (Another World) - znajdujemy Kid zasiadłą w daleczce. Jeśli wcześniej wypełniliśmy quest Karsha i Dario'a i zdobyliśmy Masamune, magiczny miecz zaoferuje swoją pomoc - zastanowmy przemieszkam w przyszłość.

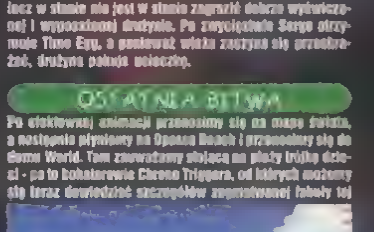
Lądujemy w płonącym domu - opanowali po Lava Boy'a, którzy jednak nie powinni sprawiać większych kłopotów. Po grzebiciu do przedsionka wchodzimy po schodach na lewo - w laboratorium Laccy znajdujemy Ice Gun oraz parę zapisków (m.in. o wpływaniu kodów do maszyny w pierwszym pomieszczeniu) i jednocześnie moc Masamune błyskle usuwając z lego wymiaru jednego z towarzyszy Serge'a. Teraz wchodzimy po schodach w prawo (mamy w międzyczasie uwolnić kilkoro dzieciaków) i po rozwaleniu stwora korzystamy z klapy w podłodze - prowadzi ona do ukrytego korytarza, którym wychodzimy po dalszego korytarza za hartery z płomieni (jednocześnie Serge zostaje sam). Na płonącym brogu po środku pobliskiego pomieszczenia używamy Ice Gun i przechodzimy dalej. Gdy następnie podłączamy do leżącego na podłodze dziecka (jest nim Kid), włącza się domka, po którym wybieramy z płonącego domu - po chwili nasza misja zakończenia. Po powrocie do rzeczywistości Kid nareszcie się budzi i jest oczywiście gotowa do akcji! (chociaż ma lekką amnezję). Przy okazji Radius przekazuje nam, że rozdyskuje w Viper Manor Lucca ma dla Kid jakąś wiadomość - jest nią Kid od Lucca'y i przy okazji zdobyła Rainbow Shell. Wracamy do pozostałemu środka transportu - w tym celu zabieramy ze sobą płotuka - Stubby'ego - i płyniemy w Another World po El Nido Triangle. Po zagadaniu do gości na pobliskiej łodzi dajemy mu do wody. Nasz cel znajduje się na drugim poziomie głębin - jest nim rozbita UFO, którego pilnuje jakaś przerośnięta meduza. Stwór jest odporny chyba na wszystko (stuki i magia) prócz ognia, ataujmy więc zaopatrzyć się w dużo elementów typu Red, a walka staje się prosta. Gdy wchodzimy do wnętrza pojazdu, Starky zaczyna coś majstrować i wyłania jakiś napęd anty-grawitacyjny, czy coś w tym stylu, który następnie (po przeniesieniu do dołów Chronopolis) ustawia na łodce Serge'a. Następnie drużyna pakuje się na pokład i wznosi w przestworza - tak dostajemy do Terra Tower.

CHRONO CROSS

W pobliskim Records of Fate możemy nagrać stan i zrobić czterdziestu drużyny (chociaż wywalić Starky'ego), a następnie wchodzimy po wejrza. W pierwszym korytarzu dochodzi po pierwszej walki - boss nie jest wymagający, chociaż może wleźć przywalić z OmegaYellow, ma też zabitą charakterystykę. W sumie tego typu przeciwników rozsianych jest po kwadrat czterech - każdy z nich reprezentuje jeden z kolorów (Yellow, Red, Green i Blue) i zawiera po sobie element typu Field (Yellow Field w tym przypadku). Dalsza droga prowadzi do "zrujnowanej hali, w której na razie nie możemy przedostać się po przeskakującej bramy (idziemy w lewo - obaliwszy kolumnę tworzymy przejście prowadzące po stadii schodowej, którą zchodzimy na sam dół i chwytamy się połączonych z podłogą pnączy. Nimi przechodzimy do zarośniętego labiryntu, którym po dłuższej wędrówce przechodzimy w końcu do znajomej sali, tyle że już po jej drugiej stronie. Nim wejdziemy dalej, przewrócony porzucisty kolumny (na których możemy wrócić do wyjścia), a następnie udać się na starcie z kolejnym bossem - z identyfikacją tego kolesia nie powinno być problemów. Dalsza droga jest prosta - w pewnym momencie dochodzimy po schodów, na szczycie których znajduje się prowadzące w lewo przejście - nim dostaremy po kopii biblioteki z Viper Manor. Tam wysłuchujemy opowieści Prophets (Balthazar), a gdy gościu kończy i znika, wracamy znów na teren wieży. Otwiera się przejście na wprost - prowadzi ono do końcowego segmentu budowli, który jednak zabezpieczony jest wytwarzanym przez dwa promienie polem. Naprawczy stan w pobliskim Save Pointcie rzuszamy w lewą lub prawą odnogę - na końcu każdej z nich czekają bossowie, po lewej szamy (jeśli chodzi o kwiat), a po prawej błoty. Rozwalenie tak pracowicie przykładnie czarów Blackhole i Ultraklova oraz wyłączeniem tamtejszych pola "lasarów". Wchodzimy teraz do drzwiowych drzwi i po rozwalaniu ostatniego z "kolorowych" bossów teleportujemy się na orbz szczyt. Tam dochodzi do przedostatniej walki w grze - na smokiem śledmego elementu (TimeDevourer nr 1). Przeciwnik w czasie walki, po odzyskaniu określonych strat, zmienia swoje imiona przechodząc tak aż siedem stadium - White - Yellow - Red - Green - Blue - Black - White. Zaczynając od najsłabszych czarów, po kolejnych zaatakach zaczyna stosować coraz mocniejszą magię, lecz w stanie nie jest w stanie zagrozić odbrze wyćwiczonej i wyposażonej drużynie. Po zwycięstwie Serge otrzymuje Time Egg, a pomieważ właśnie zaczyna się przedzierżeć, drużyna pakuje uciekiy.

OSTATNIA BITWA

Po ciekawej animacji przenosimy się na mapę świata, a następnie płyniemy na Opassa Beach i przenosimy się do Home World. Tam zauważamy stojącą na plaży trójkę dzieci - po to bohaterowie Chrono Triggera, od których możemy się teraz dowiedzieć szczegółów zagmatwanej fabuły tej



gry. Zauważamy także inny do różowy portal - ten prowadzi do ostatniego starcia. Naszym przeciwnikiem jest Lavos, który nieco mało rozczarował - ma na prawdę całą tonę HaPoków, lecz tego czary stoją zwłaszcza na poziomie boszów z wieży (oprócz kolegi z czarnego). A gdy po rozwaleniu, czeka nas...

ZAKOŃCZENIE I NOWY POCZĄTEK

Nie zrzucie się tym, co zobaczycie na ekranie, czyli napisami i przebitkami w rogu ekranu wyjątkami z gry (i nie tylko). Zakończenie to jest najgorszym, jakie można wyobrazić, a podczas pierwszego oglądania gry nie dostaniemy innego. Teraz jednak otrzymamy możliwość zagrania na karcie pamięci alternatywą stanu gry, z którego będziemy mogli rozpocząć zabawę na nowo - po wpisaniu New Game+. Startujemy wówczas z tylkim poziomem doświadczenia, jaki miałamy na końcu, zachowujemy również wszystkie elementy, oprócz summonów, oraz całe wyposażenie, chociaż bez najlepszych broni (np. Masterminna'ol). Oczywiście tracimy przy tym wszystkie przedmioty specjalne, lecz za to zyskujemy dwa nowe - Xplicit Charm oraz Time Shifter, a obudzimy się w naszym domku w Arni znajdując Time Egg. Na i naturalnie/oczywiście - na Opassa Beach widnieje portal prowadzący do Lavosa, z którym możemy się zmierzyć kolejny w dowolnym alemacie momencie. I właśnie od tego momentu, jak również od pozbudowych w obiektów postaci, zależy jakie zakończenie obejrzymy po pokonaniu Lavosa. Możliwości jest wiele i aby dość dostępnych "Findów" jest raczej umiejsza, nie w SNES-owym poprzedniku, to warto, a nawet trzeba się kilka razy pomęczyć, aby je wszystkie poodkrywać, przy okazji drążąc wszystkie tajemnice gry (zajrzyjcie jedem choćby do The Beast of Time).

Na tym samym to kyśby na tyle, po miesiącu zaszaleństwa z odkrywaniem wszystkich postaci w grze oraz innych jej sekretów.

STAR

KĄCIK SZPERACZA

WŁAM 8

Jak zapewne zauważyłeś - nie mam zbyt wiele miejsca, więc wstęp też jest krótszy. Początkowo miało go nie być wcale, nie lit. Ścisłemu powiedział, że tyle musi, po to jest. Chociaż nie wiem po co ta komu, nie jest wstęp jak się patrzy. Chociaż wstęp. I choć nie jestem z tych, co to dużo gadają, to... hej, oddawaj kizwiczki!

szperacz@grupa8.pl najpo!.s!

RANKING SZPERACZY

1. Michał „pLaYmAn" Walaner Wrocław ... 8 p.
2. Adam "Shadow" Silicz, Gubin ... 7 p.
3. Adam "Algor" Konecki, Szczecin ... 7 p.
3. Mateusz Bembenek, Warszawa ... 6 p.
3. Sławomir Golka Kluczbork ... 6 p.
3. Kleju, Stargard Szczeciński ... 6 p.
3. Michał "Stachu" Staszewski, Tarnów ... 6 p.
3. Marek Wilczewski, Gdańsk-Oliwa ... 6 p.
4. Łukasz Domeracki, Szczecin ... 4 p.
4. Michał Piatrak, Lidzbark Warm. ... 4 p.
4. Kamil Pakołowczyk, Kalisz ... 4 p.
4. Arek Walancik, Kamień Pomorski ... 4 p.
4. Sławomir Waliński, Kościan ... 4 p.

Reszta osób zdobyła po 3 punkty lub mniej.

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Pogoda na poszczególnych OS-ach na każdym razem (przy każdorazowym rozpoczęciu nowej gry z głównych opcji) jest inna. Jeśli więc ogrosz sobie każdą sekundę i nie życzysz sobie niespodzianek, przejdź cały rajd i na końcu wybierz "Restart Rally". Pogoda będzie taka sama, jak poprzednio. Działa we wszystkich trybach prz.

Łukasz Policha, Krasnystaw (1 p.)

FINAL FANTASY TACTICS

Jeżeli komuś z członków drużyny podniesiesz FAITH do poziomu 99 (lub wyżej), to po wygranej walce pojawi się ostrzeżenie - postać stoje się "zbyt religijna" i nie chce już niczego mordować.! Po kilku takich ostrzeżeniach, kiedy więczymy formację pokaże się komunikat, że postać ma już boga dość - i odejdzie z drużyny.

Dominik „Maniek" Romuz, Dobrzyń Nadwiślański (1 p.)

FINAL FANTASY VII

Jak zrobić z Clouda Lalę Lalę, by Don Corneo wybrał właśnie jego?

Najpierw załóż sobie u krawca ubranko "Soft i shimmery" (każdy wie, jak to zrobić), idź do sali z siłaczami i wygraj pojedynek na przykłady - otrzymasz perukę. Po nocy spędzonej w hotelu, Cloud zauważy automat, w którym należy kupić najdroższy przedmiot, po czym wymaszerować go w sklepie na diamentową klarę. Teraz skocz na obiadek do baru i pochwal kucharza, by dostać talon. Następnie talon wymień w aptece na lek przeczyszczający, który z kolei dostarcz przesiadującej w karczmie wychodku osobce. Za skroszenie mąki otrzymasz od niej pachidełko. Następnie do przygodach w Honey Bee (pokój o nazwie "% $ @ %"), a tym samym zkompletowania wszystkich potrzebnych przedmiotów, odwiedź ponownie krawca i ruszaj do rezydencji Don Corneo.

Michał Świerczyński, Rzeszów (1 p.)

[illegible]

Pod koniec prz pobliskiej do Fakusiowo Shop gdzie znajduje się zarabiany komputer COM810. Zamontuj go, a będziesz mógł zdobyć dowolny Battle Skill. Wystarczy, po wykończeniu odpowiedniej część Illisie w PE#3#), a następnie na symulatorze rozegrasz jedną bitwę i gwarantuję Ci, że wybrana zdolność się nabędzie. Jest to o tyle przydatne, że po ukończeniu gry i rozpoczęciu kolejnej, Battle Skills, które posiadałeś, pozostają.

Marek "Flamel" Mielczyk, Grudziądz (1 p.)

[illegible]

Jeżeli kiedy zechcesz rzucić w Cloudia jakimś przedmiotem (lub WŁAŚNIE nim rzucił, wciśnij "kwadrat+X" lub "kwadrat+trójkąt", a wówczas przedmiot ten przedmiot - liczy się odpowiednie wyczucie czasu. Opisaną się też podnosić z ziemi martwych przeciwników (standardowa L2) ponieważ za każdego otrzymujesz dodatkowy przedmiot. I na koniec dodatkowe stroje: po trzykrotnym złożeniu prz, na okranie wyboru zawodników naciśnij L1, L2 lub R1, R2.

Szymon "Kainow" Kowalski, Kamin (1 p.)

Jak uzyskać dodatkowe tryby gry?

SHADOW FIGHTER (Ex).. tytuł takowy miała bliźniaka na Amidze, która to emgie spłodził twórcy GEXIN0! MODE - ukończ URBAN FIGHTERS jeden raz. SURVIVOL MORE - ukończ URBAN FIGHTERS dwa razy. Tryb ten polaca się uhodczyć jako Kintaro, Angela i Alnajin, dzięki czemu w Arena Battle otrzymasz kolejno 7, 8, i 9 planszę. TEAM BATTLE MODE - ukończ URBAN FIGHTERS trzy razy. STREET GANG BATTLE - ukończ URBAN FIGHTERS na poziomie trudności HARD. Aby zdobyć HARD MODE - ukończ URBAN FIGHTERS wszystkimi postaciami na poziomie trudności NORMAL.

A oto jak zdobyć dodatkowe postacie:

Gorilla - ukończ URBAN FIGHTERS jako Travis i Michelle.

Sphuchi - ukończ URBAN FIGHTERS jako Tetsuo i Ushi.

Kintaro - ukończ URBAN FIGHTERS na poziomie HARD jako Gorilla.

Angela - ukończ URBAN FIGHTERS po HARD jako Kobuchi.

Alnajin - ukończ URBAN FIGHTERS po HARD jako Kintaro lub Angela.

Sir Sławomir Golas, Jaworzno (1 p.)

PES PRO EVOLUTION

Kiedy grasz "z ogonem" w rzuty karne, możesz obronić większość jej strzałów. Wystarczy wcisnąć PAUZĘ w momencie, gdy strzelec przeciwników podbiega do piłki i unosi nogę do strzału. Wtedy przyjrzyj się położeniu jego nogi i oceń, w którą stronę zamierza strzelić. Przeciwicz to, a dodziesz do perfekcji.

Adam "Jerry" Łuczak, Warszawa (1 p.)

JACKIE CHAN STUNTMASTER

W drugim poziomie, gdy zaczynasz na dachu, wskocz na windę. Po prawej stronie jest okno - rozwal je, a zapali się lampka nad drzwiami. Wejdź do środka i zabij wroga - pojawi się drabinka. Na samej górze jest życie. Weź je, zapisz grę, załaduj dane'a i powtarzaj do woli. Zdobędź 29 złotych smoków w całej grze, a odblokujesz MOVIE THEATRE.

Damian Szykowny, Kamin (1 p.)

Dodatkowy strój: po pokonaniu końcowego bossa zapisz stan prz i wejdź do Shanilla Tample. Po przejściu konasowego poziomu, Jackie będzie ubrany bardziej odświętnie (ubranko aktywna w trybie "Load Game").

Mateusz, Wałbrzych (1 p.)

Sposób na zdobycie dziesiątego smoka. LEVEL 2 - CHINATOWN: gdy na dachu zgarniesz smoka 9/10 i otworzysz drzwi, to idąc po trzech schodach. Na końcu (na półce) rozbij czarną beczkę - smok 0/10.

A oto sposób, jak zdobyć złote smoki po pozostałych poziomach:

WATERFRANT, LEVEL 3. gdy wyjdziesz z okrytpon pomieszczenia (za smokiem 4/10) idź w prawo. Po pokonaniu skrzynki i gocia wskocz do góry (w głębi okranu). Teraz idź w prawo, omiń skrzynię i rozbij beczki (smok 0/10). Cofnij się, za skrzynią idź w głąb okranu, po prawej jest otwór - gdy rozwalisz skrzynię - posiądziesz złotego smoka

SEWER, LEVEL 1: gdy dojdziesz do tratw, przeskocz przez pierwszą i wskocz na drugą. Nie zbocz po smoka, tylko płyń w prawo. Pokonaj dwie platformy i zgarnij złotego smoka. Zsuń się na lemie i zaarnij smoka 0/10.

ROOF TOP, LEVEL 1: podczas przebiegania sprintem po zapadających się kładkach, z ostatniej (drugiej zielonej) skocz na ścianę, odbij się od niej i wal do drzwi. W środku dokop łajorom (wtoczak się przydo:) i wyjdź po drabinie - kolejny złoty smok jest Twój.

I na koniec drobna rada: gdy otoczy Cię kilku przeciwników, należaj turlając się (R1) i systematycznie wykańczaj jednego po drugim.

Sławek Wojczewski, Szczecin (1 p.)

MICRO MANIACS

Aby zdobyć zakończenie dla danej postaci, należy ukończyć w trybie Challenge R rund - od dołu do góry. Jeśli chcesz odkryć dodatkowe trasy, musisz (w trybie Challenge) zaliczyć na pierwszym miejscu poziomy gosk: 1, 3, R1 7 od dołu (czary gaski - czterv trasy). Jeśli chcesz odkryć nowe postacie, musisz (w trybie Challenge) zaliczyć na pierwszym miejscu poziomy gasek: 2, 9, 8 i 9 od dołu (czary gaski - czterv postacie).

Jeśli (w trybie Challenge) uda Ci się kolejno 3 razy z rzędu zaliczyć wyścig na pierwszym miejscu, to trafisz do jednego z kilku labiryntów (różne kolory i poziomy trudności). Jest to bonus! Musisz teraz w określonym czasie zebrać wszystkie kulki. Jeśli Ci się to uda, dostaniesz w nagrodę dodatkowe życie. "Wyarana" zakończenia zawodników możesz oglądać w ich "Kieszonkach" (Memories) naciskając "kółko" po wybranym zawodniku.

Piotr Furmańczyk, Andrzejów (1 p.)

Chcesz pograć "we czterech" jednocześnie, a nie masz Multi-Taps i czterech padziorów? Nie ma sprawy! Włącz tryb VS lub VS TEAM i na kontrolerze 1 wciśnij SELECT - pojawi się "SPLIT CONTROLLER 1" - potwierdzasz wybierając "YES" i prasz z kumplem na jednym padzie. Robisz to samo na drugim "dżoju" i gracie w NHL we czwórkę. Sterowanie: Gracze pierwszy i trzeci sterują trzytaksem, L1 - jump, L2 - power-up; Gracze drugi i czwarty sterują w podobny sposób, tylko że po prawej stronie pada. Po kilku godzinach treningu prz się opanuje świetnie!

Kris Masters, Aleksandrów (1 p.)

Jeśli grasz postacią, która ma broń typu "miss" (zostaje na drodze), używaj jej w wąskich przejściach jedna za drugą - przeciwnik skaczęc przez pierwszą wleduje się po drugą.

Łukasz Policha, Krasnystaw (1 p.)

POPULOUS: THE BEGINNING

Najedź kursorem i wciśnij "X" na szarym drzewie w pierwszym poziomie. Tema wciśnij START, aby dobrać się do nowych opcji. Jeśli zrobiłeś wszystko poprawnie, to na samym dole pojawi się "Cheat". W tym menu będą wszystkie czary, mana itd.

Tomasz Kowciel, Piła (1 p.)

RESIDENT EVIL 3

Kiedy zdecydujesz wszystkie części potrzebne do uruchomienia pociągu, to wróć się w okolice, gdzie zaczynałeś gry - powinieneś usłyszeć krzyk kobiety. Spróbuj ją odnaleźć (wiejsce to wybierane jest losowo, ale zawsze jest to blisko) i wystrzel przed oblicem Nemesisa; jeśli Ci się powiedzie 1 kobieta przeżyje, a ze przejściu prz otrzymasz nowy, wyjaśniający krzyk. Będzie to oko miotacz ognia, oko czoko strzelające gradem (z RE2), z akceleratorem spostem.

Damian Łukowicz, Dyblin (1 p.)

[illegible]

W grze można uzyskać czas w granicach 0 - 10 sekund! Wystarczy zatar po przejechaniu startu/mety wywrócić się lub spaść do przepaści. Konsola wróci nas na metę, po przejechaniu której zaliczymy następne okrążenie. Można lub robić przez cały wyścig (choć, niestety, nie na wszystkich trasach)

Rafał "Świstak" Świerczyński, Bydgoszcz (1 p.)

TOY STORY 2

Jeśli nasz grawiec z zabójcze [illegible] leszcza, załącz tryb snajperski (L11 i wciśnij R1, a Buzz automatycznie wyceluje po trajera. Wtedy wciśnij "kwadrat". Dobrze jest wcześniej naładować lazer, by strzał był mocniejszy (przytrzymaj "kwadrat"). W drugiej planszy, na samym początku, w ogródku jeździ kosiarka (strasznie poleciwat, którą można wyłączyć. Należy naskoczyć na dźwignię znajdującą się na kosiarce (X, 0). Nie jest to talon prosty jak się wydaje, ale zapewniam, że do się to zrobić .

Piotr Furmańczyk, Andrzejów (1 p.)

[illegible]

Nie dostępne w grze (po team Mayes, czyli ruchy wykonywane przez dwie gostacie naraz (które mogą być wykonywane tylko w walkach drużynowych):

1. Przeciwnik musi być zamroczony, jeden postać powinna stanąć przed, a druga za przeciwnikiem - obydwaj Gracze naciskają "kółko".
2. Przeciwnik musi być zamroczony, obydwaj Gracze muszą stanąć i równocześnie wcisnąć "kółko"
3. Przeciwnik musi leżeć, a Gracze stanąć przy jego nogach, jeden przy prawej, drugi przy lewej - i jak zwykle wcisnąć "kółko".

Maciej Kisielkowski, Bydgoszcz (1 p.)

[illegible]

Kiedy zdobyć Rocka w bonusowym stroju, należy grześć Pru Żarna grzegrywalne wszystkie walki oprócz ostatniej, godząc się na wszystkie propozycje, jakie postawią Ci inni zawodnicy. Jeżeli z kolei przejdziesz Pro Bozna wygrywając wszystkie walki i godząc się na wszystkie propozycje oprócz ostatniej, dostaniesz Steve Colda w innych lokalizacjach.

Witold Krawczyk, Wrocław (1 p.)

Memorki otrzymują:

Piotr Furmańczyk, Andrzejów
Sławomir Golas, Jaworzno
Łukasz Policha Krasnystaw
Rafał "Świstak" Świerczyński, Bydgoszcz

KĄCIK SPORTOWY

SEZON 7

Yo! Humory wszystkim z pewnością dopisują, wszak nasze orły skopały Ukrainę w rewelacyjnym stylu, a takich emocji, mimo choroby i faktu straszenia na kilka dni głosu, nie przeżywałem od dłuuuższego już czasu. Jest dobrze i teraz może być tylko lepiej! No i ruszyła olimpiada w Sydney, z której to, mam nadzieję, wrócimy z co najmniej taką samą ilością medali, jak czterv lata temu w Atlancie. Takżv i "Kącik..." dopasował się do świetnego nastroju, co znowocowało (wreszcie) pojawieniem się wyników do TONY HAWKa oraz do INT. TRACK AND FIELD 2000. Ta ostatnia pozycja miała zresztą ruszyć już miesiąc temu, niestety z przyczyn obiektywnych okazało się to niemożliwe.

Zastanawiam się też nad wprowadzeniem od następnego numeru wyników z SYDNEY 2000 (czekam na odzew i ewentualne rekordy), bo gra jest całkiem fajna i warta dłuższego szarpnięcia przez wszystkich lubiących podobne klimaty. Za miesiąc znajdziecie też zdecydowanie więcej info dotyczącego nowych sportowych produkcji na PSX i PS2 (zbieram materiały), bo chcę, aby "Kącik..." rozruszał się nieco - wszak nie samym ISS-em człowiek żyje. Zapoczątkuję też serię krótkich objaśnień i zasad mało popularnych u nas, a naprawdę niezwykle interesujących dyscyplin. No i, byłbym zapomniał, sprawa najważniejsza. Po ukazaniu się historii gier sportowych, wielu Graczom przypomniały się stare, piękne czasy i zostałem zbombardowany pytaniami, czy np. nie mam ONE ON ONE na kasetce do "komodorka", itp. Wyjaśniam, że ogromną większość opisanych w tamtym tekście gier miałem okazję sobie przypomnieć za sprawą emulatorów - i właściwie to chyba jedyna w chwili obecnej wyjście, by w nie przyjrzeć. I na koniec - dajcie znać, czy taka forma "Kącika..." przypadła Wam do gustu i w ogóle co sądzicie. Tymczasem spodam opiądać relację z Sydney... [shiva]

Kontakt: shiva@sympatia.onpnet.pl, 0600 133 007, lub listownie na adres Redakcji z dopiskiem "Kącik Sportowy".

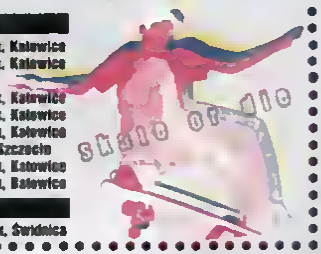
SKATEBOARDING

Tak jak obiecałem miesiąc temu, w tym numerze startujemy z rekordami do TONY HAWKa. Najbardziej lubianą przez Was areną wydaje się być WAREHOUSE, z której to dostałem zdecydowanie największą liczbę wyników, a czołowym zawodnikiem jest póki co Krzysiek "REX" Piewczyk z Bałutnic. Bierzcie się do gry, bo wyniki na pewno są do pobicia, a Memorki czekają na najlepszych (w tym miesiącu jedna z nich oczywiście dla REXa). Jeszcze raz przypominam: aby rekord został uznany, trzeba przesłać odpowiedni dowód - kasetę wideo lub zdjęcie. [shiva]

WAREHOUSE	873,871	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
SCHOOL	872,848	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
SKATE	402,201	Shiva
MALL	208,895	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
DOWNTOWN	1,423,273	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
ROSWELL	900,422	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
DOWNHILL	183,297	Andrzej "Neo" Zajadlik, Szczecin
STREETS	1,245,440	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice
BURNSIDE	747,213	Krzysztof "REX" Piewczyk, Katowice

Rekord za jeden trik:

WAREHOUSE	200,050	Mateusz "Shark" Marciniak, Świdnica



TRACK & FIELD 2000

Już od kilku miesięcy chodziła od go głowie myśl, by wprowadzić ranking najlepszych wyników w INT. TRACK N FIELD 2000 - najlepszej obecnie olimpiady na Playa. I jako że były osoby, które pochwaliły się swoimi osiągnięciami z tej gry, a i kilka osób dzwoniło z pytaniami w tej sprawie - mam przyjemność zapoczątkować niniejszą rubrykę. Na pierwszy ogień idą propozycje przysłane przez Michała Bałę z Szczawna, którego rekordy - z powodzią jeszcze do poprawienia (czekamy...) - zamieszczam poniżej. Aha, pamiętajcie by swoje wyczyny nagrać na kasetę wideo - tylko takie przesyłki będą brane pod uwagę (ewentualnie zdjęcia). [shiva]

Hammer Throw - 84,00 ● Javelin Throw - 104,18 ● Springboard - 348,80 ● 1km Trial - 58,700 ● Long Jump - 11,04
50m Freestyle - 18,78 ● Horse Vault - 9,825 ● Canoeing - 1,18,061 ● 100m - 8,00

POWIEDZONKA KOMENTATORÓW

PIŁKA NOŻNA:
- Ten zawodnik ma 25 lat na swoim koncie.
- ...a Kamiński ma na liczbę Pi - 22 na przyszłoroczny.
- Zawodnicy szczęśliwie przy linii bocznej boiska pierwszoligi dziadowie.
- Chociaż jest obrońcą, podrywa swoich kolegów.
- Cały czas pada od 15 minut.
- Zawodnik klubu Portugalczyków, obrońca ligowy portugalskich klubów
- Z powodzią kłopoty z gry Ajaxu były dużawe.
- Dostałem sygnał z Warszawy, że mogą już Polacy słuchać, więc zaczynamy spotkanie na dwójnie wyjątkowo mocno.
- Zaraz nastąpi niewielkie opóźnienie tego meczu.
- Nie chcieli narażać najlepszego, więc zdjęli gorączkę.
- Na trybunach 18 tysięcy zwycięzców tego nowoczesnego obiektu.
- Jeszcze 18 sekund do końca Szwecja Bułgarka.
- Wiesz przed chwilą mówił, jak to do brzydka mówił... dużo szczęścia.
- Obrońca wybił piłkę na 110 zwany przedłużonym polem.
- Piłka przeszła dwa metry między zapasami słupka z poprzeczką.
- Ale ma momenty przed momentami na Polskiego obrońcach.
- ...136 ma przewyższający wzrostem bramkarza Francuzów.
- Piłka wyrzuta w ciałach wierzchowców zawodników.
- Z dziewiątej łamiesz Dziekański, który podniósł jak w przed dwoma tygodniami gra o pierwszym spotkaniu.
- Ale bardzo ułożona oba zespoły mają opanowaną taktykę gry.
- Jakoś Crwyff dokonywał bardziej zmian taktycznych, niż zadowalających taktyką piłkarzy.
- W tym meczu Maradonowska bezwaru, aż cała.
- Słupek po bramce Barbarosa, ale gol się padł.
- Strzelił o długi róg bramkarza.
- Kanarkowcy na przy piłce, kiedy dziadą.
- Bramkarz kładzie przy piłce na piersi.
- Varim złapał się na włosy, a właściwie to nie miał się na nie złapać, bo jest łysy.
- Trzech zmian dokonał brazylijski arbiter prowadzący drużynę Jamajki.
- Laurent Blanc dostojnym krokiem spaceruje w tkwnetce bramki.
- ...ma zdolne czary oka temu zbawić nogę.
- Poznańscy wyskapadowali piłkę przy krótkiej linii, która opuściła trawnię.
- Sidorczuk zapędził w lewo, w prawo - jaka dała to bramka!

REKORDY - ISS PRO EVOLUTION

Tak jak przypuszczałem, ustanowiony w zeszłym miesiącu rekord 110:0 jest już mocno wyśrubowany i ciężko go będzie pokonać. W tym miesiącu niestety się to nie udało (przynajmniej oficjalnie, bo mieliśmy jedną taśmę, w którym Czytelnik mówił o wyniku 123:0. Taśmy jednak do tej pory nie dostałem, więc...)... [shiva]

PLEJBUCYT - ISS PRO EVOLUTION

Dzięki Wam kilka stron okazał się pokaźny, a mnie przyszło się później zmagać z liczeniem głosów, co by odpowiednie, pierwsza zestawienie tabelki z wynikami zagościło w tym numerze. Spora ludzi niespecjalnie zrozumiało zasady, więc pokrótce przypominam - należy wybrać trzech ulubionych zawodników z każdej formacji (bramkarz, obrona, pomoc, atak), spisać to wszystko i wysłać. Zawodnik znajdujący się na pierwszym miejscu otrzymuje 3 punkty, na drugim dwa, a na trzecim - jeden. Przykład, podesłany chociby przez Bartka "Neo" z Bielska-Białej (BTW Happy Planet to jeden z lepszych klubów w Polsce!.) wygląda następująco: Obrona - Maldini (3 pkt.), F. de Boer (2 pkt.), F. Louis (1 pkt.) Przy okazji możecie darzować info o ustawieniu drużyny, którą gracie, a także jaka jest - Waszym zdaniem - najlepsza jednostka w grze. Aktualnie w tej statystyce zdecydowanie prowadzi Argentyna, na zresztą specjalnie mało nie dziwi, dalej uplasowała się Francja, zaś na trzecim miejscu Brazylia. A teraz popatrzcie na aktualne statystyki:

Bramkarze:	Pomoc:
1. Ibo Der Sar	1. Rivaldo
2. Barthez	2. Davids
3. Chilzvert	3. Figo/Beckham
Obrona:	**Atak:**
1. Stam	1. Batistuta
2. R. Carlos	2. Ronaldo
3. Maldini	3. Kluivert

FIFA vs. ISS

Długo zastanawiałem się nad samym zapoczątkowaniem dyskusji na temat wyższości jednej gry nad drugą (dla mnie sprawa jest zbyt oczywista...), jednakże pojawiły się w listach głosy, że niesłusznie krzywdzimy produkt EA, że gry z serii FIFA dostają zbyt niskie oceny, itd. itp. Brakuje jednak w tych wszystkich wypowiedziach podstawowej rzeczy - argumentów, i jeśli ktoś takowe będzie potrafił rozsądnie przedstawić, rozpoczniemy na łamach "Kącika..." odpowiednie dysputy. Wszyscy oddelekty FIFEK (khem, naprawdę są tacy?:) - chwytajcie zatem za długopisy i piszcie na adres Redakcji (pamiętać o dopisku "Kącik Sportowy"!), na by racje swoje przedstawić. [shiva]

- Dobrze! Dobrze!!! I strzelił!!! I brawo Schwarzkopf!!! Nie!!! Kwadrat!!!
- Tutaj, mając wspaniałą sytuację podbramkową na przekreślenie tego raz pokonał holenderskiego bramkarza.
- Mimowy opierają swoje szanse na rozwiązanych argumentach, to piłka jest okrągła, a bramki są dwie
- I znowu niecelne trafienie.
- Powodzenia na tego przyjaciela zawodu.
- Może tym razem uda się jako połączyć z Dybowiem... Hehe! Nie, chodzę, głupa kobiła.

KOŃCZYŁÓWKA:
- To akcja była piękna - dryblingi przez całe boisko, piłeczki, to zamieszanie przed bramką w końcu - fantastyczna!
- Piękna akcja koszykarzy Chicago Bulls, taka w koszykarskim stylu.
- Ale Szwecja dziadowa, od którego odeszła biała broń.

NARCIARSTWO:
- Widzimy prowadzący duet Japończyków, zdecydowany faworytów.
- Spektakle, gdy skoczą dalej, dadą wyżej mety.

INNE:
- W dubla jest jednak mniej ruchu, niż w grze podwójnej.
- Jak zawodu na trybunach, zapalnie jakby barometr ale trafił w byka.
- Przecież należy rozdać faworyt.
- Nowych Wartburk to stary wyjadacz parkietów.
- Świetlana Formika jest bardzo dodwiadczona ! dużo daje.
- Nie zwyciężyła, to zajmiemy pewnie miejsce, ale to jest chodzenie i boga.
- Zamyka na raz pierwszy przełomowi kolejny bramkarskiego.

KĄCIK WYŚCIGOWY
LAP 18

Witam Was w kolejnej edycji "Kącika wyścigowego" i zechcem do prześladzenie wyników ne kolejny miesiąc. A co nem eię nazbierało...? Czasy z GT2 i F1 2000 to już prektycznie atenderd, ne azczególną uwagę zesługuje powrót ne eczczyt rekordów prędkości Arture, który znów udowodnie, że naprawdę jest dobry w te klocki. Polecam także przeteatowenia opisów eamochodów, gdyż autorzy uatawień odwaliili kawał dobraj roboty. Z nowości proponuję Wem zebewę w "Teleextreme" (nezwę wymyślił Ściara, więc proezę eię ze mnia nie śmiać:) i zapoznania się z znaadami do gry TOCA WTC. Co do COLINe 2, to ezczarze powiedziewszy oczekiwałem większego zeinteresowenie z Weezej etrony (wnioakując po telefonach w zeeżłym miesiącu)...

B

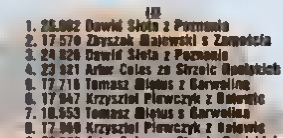
1. 31 021 Tomasz Miętus z Garwolina
2. 28 005 Tomasz Miętus z Garwolina
3. 26.352 Krzysiek Patynowski z Gdyni
4. 23.000 Tomasz Miętus z Garwolina
5. 21 710 Tomasz Miętus z Garwolina
6. 20.201 Tomasz Miętus z Garwolina
7. 20.300 Tomasz Miętus z Garwolina
8. 22.003 Tomasz Miętus z Garwolisz
9. 23.173 Tomasz Miętus z Garwolina
10. 19.930 Tomasz Miętus z Garwolina

IB

1. 25.002 Dawid Śleta z Poznania
2. 17 570 Zbyszek Majewski z Zamościa
3. 24 826 Dawid Śleta z Poznania
4. 23 921 Artur Colas za Strzelc Opolskich
5. 17 710 Tomasz Miętus z Garwolina
6. 17 947 Krzysztof Pławczyk z Bolesłic
7. 18.553 Tomasz Miętus z Garwolina
8. 17 969 Krzysztof Pławczyk z Bolesłic
9. 23.390 Artur Colas za Strzelc Opolskich
10. 22.815 Krzysiek Patynowski z Gdyni

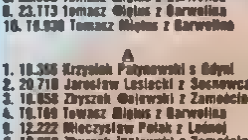
A

1. 18.366 Krzysiek Patynowski z Gdyni
2. 20 710 Jarosław Lesiecki z Sosnowca
3. 18.858 Zbyszek Majewski z Zamościa
4. 19.169 Tomasz Miętus z Garwolina
5. 12.222 Mieczysław Polak z Leśnej
6. 12.280 Zbyszek Majewski z Zamościa
7. 24.169 Jarosław Lesiecki z Sosnowca
8. 23.550 Jarosław Lesiecki z Sosnowca
9. 13.854 Mieczysław Polak z Leśnej
10. 13.471 Dawid Śleta z Poznania



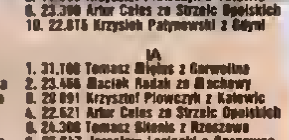
IA

1. 31.100 Tomasz Miętus z Garwolina
2. 23.466 Maciek Kodak ze Mszczewy
3. 28 091 Krzysztof Pławczyk z Kalewic
4. 22.621 Artur Colas za Strzelc Opolskich
5. 24.308 Tomasz Sikonia z Rzeszowa
6. 25.847 Jarosław Lesiecki z Sosnowca
7. 19 879 Maciek Kodak ze Mszczewy
8. 22.197 Tomasz Miętus z Garwolina
9. 19.361 Tomasz Miętus z Garwolina
10. 17.508 Artur Colas za Strzelc Opolskich



IC

1. 19.700 Tomasz Miętus z Garwolina
2. 19.145 Tomasz Miętus z Garwolisz
3. 19.734 Tomasz Miętus z Garwolina
4. 20.001 Zbyszek Majewski z Zamościa
5. 11.230 Tomasz Miętus z Garwolina
6. 21.047 Tomasz Miętus z Garwolina
7. 14 837 Mieczysław Polak z Leśnej
8. 14.409 Marcin Lurek ze Szczecina
9. 20.059 Marcin Lurek ze Szczecina
10. 22.006 Tomasz Miętus z Garwolina



S

1. 1.00.276 Dawid Śleta z Poznania
2. 1.29.063 Maciek Kodak ze Mszczewy
3. 1.05.410 Artur Colas za Strzelc Opolskich
4. 1.01.006 Jerzy Cichon z Płocka
5. 1.24.748 Maciek Kodak ze Mszczewy
6. 1.27.544 Jerzy Cichon z Płocka
7. 1.11.609 Maciek Kodak ze Mszczewy
8. 1.45.202 Paweł Siękowski z Grudziądza
9. 1.25.620 Jerzy Cichon z Płocka
10. 1.07.131 Maciek Kodak ze Mszczewy

Karty pamięci w tym miesiącu otrzymują: Artur Colas ze Strzelc Opolskich (auta), Derek Lisowski s Warszawy (czasy) i Jacek Rodnicki ze Świdnicy (prędkość)

1. MELBOURNE ..... 1.07 028 Tomasz Miętus z Garwolina
2. INTERLAGOS ..... 1.00 000 Tomasz Miętus z Garwolina
3. IMOLA ..... 1.02 443 Bodosław Loka z Olsztyna
4. SILVERSTONE ..... 1.07.520 Bodosław Loka z Olsztyna
5. BARCELONA ..... 1.00.845 Tomasz Miętus z Garwolina
6. NURBURGRING ..... 1.03.445 Bodosław Loka z Olsztyna
7. MONACO ..... 1.01 282 Bodosław Loka z Olsztyna
8. MONTREAL ..... 1.07 104 Tomasz Miętus z Garwolina
9. MAGNYCOURS ..... 1.00.323 Bodosław Loka z Olsztyna
10. A1-RING ..... 1.00.040 Tomasz Miętus z Garwolina
11. HOCKENHEIM ..... 1.21 000 Tomasz Miętus z Garwolina
12. HUNGARORING ..... 0.00 720 Tomasz Miętus z Garwolina
13. SPA ..... 1.34 700 Tomasz Miętus z Garwolina
14. MONZA ..... 1.00 702 Bodosław Loka z Olsztyna
15. INDIANAPOLIS ..... 0.00 500 Bodosław Loka z Olsztyna
16. SUZUKA ..... 1.10 703 Bodosław Loka z Olsztyna
17. SEPANG ..... 1.20.121 Bodosław Loka z Olsztyna

CZASY Z TRAS DO GT2

Trasy asfaltowe:

1. Tahiti Road ..... 0.40.265 Maciek Kodak ze Mszczewy
2. Midfield Raceway ..... 0.46.367 Maciek Kodak ze Mszczewy
3. High Speed Ring ..... 0.36.672 Artur Colas za Strzelc Opolskich
4. Super Speedway ..... 0.23.874 Artur Colas za Strzelc Opolskich
5. Seattle Short Course ..... 0.30.639 Artur Colas za Strzelc Opolskich
6. Rome Short Course ..... 0.30.947 Artur Colas za Strzelc Opolskich
7. Red Rock Valley Speedway ..... 0.50.187 Maciek Kodak ze Mszczewy
8. Seattle Circuit ..... 1.01.983 Dawid Śleta z Poznania
9. Rome Circuit ..... 0.50.904 Artur Colas za Strzelc Opolskich
10. Grindelwald ..... 0.52.864 Dawid Śleta z Poznania
11. Laguna Seca Raceway ..... 0.50.295 Maciek Kodak ze Mszczewy
12. Apricot Hill Speedway ..... 0.56.017 Dawid Śleta z Poznania
13. Motor Sports Land ..... 0.28.883 Maciek Kodak ze Mszczewy
14. Trial Mountain Circuit ..... 0.55.830 Maciek Kodak ze Mszczewy
15. Clubman Roma Rome 0 ..... 0.33.540 Maciek Kodak ze Mszczewy
16. Grand Valley East Section ..... 0.47.013 Maciek Kodak ze Mszczewy
17. Grand Valley Speedway ..... 1.22.261 Artur Colas za Strzelc Opolskich
18. Special Stage Roma 0 ..... 0.40.305 Maciek Kodak ze Mszczewy
19. Autumn Ring ..... 0.55.911 Dawid Śleta z Poznania
20. Test Course ..... 0.40.305 Artur Colas za Strzelc Opolskich
21. Deep Forest Raceway ..... 0.53.992 Maciek Kodak ze Mszczewy
22. Rome Night ..... 1.02.461 Dawid Śleta z Poznania
22. Autumn Ring Mini ..... 0.29.344 Maciek Kodak ze Mszczewy

Trasy szutrowe:

1. Tahiti Dirt Route 2 ..... 1.06.700 Cezary Wolski z Lublina
2. Smokey Mountain South ..... 0.50.700 Cezary Wolski z Lublina
3. Deep Forest Raceway ..... 1.04.550 Cezary Wolski z Lublina
4. Smokey Mountain North ..... 0.50.325 Cezary Wolski z Lublina
5. Tahiti Maze ..... 1.20.967 Cezary Wolski z Lublina
6. Pikes Peak Hill Climb ..... 1.20.130 Cezary Wolski z Lublina
7. (r) Tahiti Dirt Route 2 ..... 1.07.257 Cezary Wolski z Lublina
8. (r) Smokey Mountain North ..... 0.50.010 Cezary Wolski z Lublina
9. Pikes Peak Downhill ..... 1.20.648 Cezary Wolski z Lublina

REKORD NA MAKSYMALNĄ PRĘDKOŚĆ

Do wyniki prędkości na ten miesiąc:

1) 633,25 Artur Celsz za Otrzele Opolskich
2) 618.00 Paweł Godziński ze Świdelay
3) 618.82 Jacek Godelski se Świdelcz
4) 612.00 Marcin Czaropski z Legiesowa
5) 601.70 Mariess Gasperek z Łodzi

REKORD NA PRZYSPIESZENIE

Do wyniki na ten miesiąc:

Na 400 metrów:

1. 0.07.930 Artur Colas se Strzele Opolskich
2. 0.07.007 Marcin Czaropski z Legiesowa
3. 0.07.070 Paweł Godziński ze Świdelay
4. 0 07 001 Jacek Godelski ze Świdelay
5. 0.08.000 Krzysztof Pławczyk s Bolewic

Na 1000 metrów:

1. 0.14.204 Artur Colas ze Otrzele Opolskich
2. 0 14 210 Marcin Czaropski z Legiesowa
3. 0.14.201 Jacek Godelski ze Świdelay
4. 0.14.432 Paweł Godziński ze Świdelay
5. 0 14.040 Krzysztof Pławczyk z Bolewic

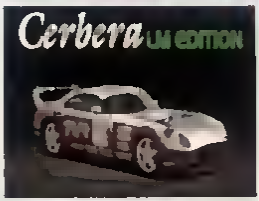
Mirosław Grebe (GAMERA)
ul. Sadowa 96/7
41-922 Radzionków
woj. Śląskie

Telefon domowy: (032) 299-41-42
Telefon komórkowy: 0603 564 172
e-mail: gamera@go2.pl

OPISY SAMOCHODÓW OD CZYTELNIKÓW

CERBERA LM EDITION

opracował Jacek Rudnicki ze Świdnicy.



CERBERĘ LM EDITION pamiętamy z pierwszej części GRAN TURISMO, w której jeździło tym samochodem zniechęcała, gdyż sprawiała zbyt wiele problemów. Na szczęście teraz to już przeszłość. W GRAN TURISMO 2 mamy zmodernizowaną jednostkę napędową, z której co nieco można wyciągnąć. Silnik ma 633ps, DOHC, a auto waży zaledwie 990 kg. CERBERA LM EDITION ma napęd na tylną oś, za z początku może sprawiać pewne trudności. Na ostrzejszych zakrętach, przy mocnym hamowaniu, możemy nie zapanować nad samochodem, jednak z każdym kolejnym wygranym wyścigiem będziemy dochodzić do większej wprawy i jazda będzie sprawiała coraz większą przyjemność. Opisywany wózek posiada 6-biegową skrzynię biegów, o najlepsza przyspieszenia osiąga na 3 i 4 biegach. Jeśli jeździmy z manualną skrzynią biegów, to lepiej ruszać z dwójki, co spowoduje mniejszy poślizg i poprawi przyspieszenie przy starcie. Przechodząc do ustawień, na początku nanosiłem do zakupu kontrolera TCSC, który powoduje trochę słabsze przyspieszanie, ale za to koło powinny lepiej trzymać się jezdni.

Moje ustawienia:

Opony ustawiamy na Super Soft.

Zawieszenie:

2,0	2,0
90	130
1	1
1	1
0	0
0,00	0,00
7	7

Ustawienia skrzyni biegów:

Na początku ustawiamy Final na 2.000, a następnie dajemy Auto Setup na 23. Po potwierdzeniu przenosimy Final na 2500 i ponownie zatwierdzamy

1.	0.967
2.	2.010
3.	2.100
4.	1.880
5.	1.308
6.	1.056

Final 2.500

Auto Setup 23

spoilery bez zmian

kontroler TCSC ustawiamy na 23

UNISIA JECS SKYLINE GT

opracował Paweł Gadziński ze Świdnicy.

Pragnę przedstawić Wam samochód, który możecie z powodzeniem wykorzystać podczas normalnej gry w GT2. Dysponuje on dobrym przyspieszaniem, wyczuwalnym już po starcie. Możecie bez obawy jechać zakręty, gdyż jego napęd 4WD nie pozwoli Wam wywinąć dzwonka. Moje auto posiada 712ps, jednak jego waga - 1100 kg - nie jest złotem. Jednak pewne ustawienia pomogą Wam w pełni z niej zapomnieć. Kłopoty możecie mieć jedynie z ostrymi zakrętami, na których trzeba dość mocno zarzucić samochodem, aby ono wypadł z toru podczas wyjeżdżania na prostą (problem prawie wszystkich samochodów z napędem 4WD), jednak trochę wprawy i będziecie powykręcać jak strzała.

Ustawienia:

Opony na Super Soft.

Zawieszenie:

0,0	0,0
100	100
1	1
1	1
0,0	0,0
0,00	0,00
1	1

Ohrzypnia biegów:

Na początku ustawiamy Final na 3630, a następnie dajemy Auto Setup na 15. Po potwierdzeniu przenosimy Final na 2500 i ponownie zatwierdzamy.

1.	3.401
2.	2.440
3.	1.820
4.	1.370
5.	1.210
6.	1.010

Final 2.500

Auto Setup 15

spoilery:

0.34 / 0.53

Układy elektroniczne skrzyni biegów:

LSD Initial	90 / 1
LSD Accel.	90 / 1
LSD Decel.	80 / 1
0CCC	80
1C0C	1

ZAPOWIEDŹ TOCA: WTC

Zanim jeszcze nastał na premierze GRAN TURISMO 2 w dziedzinie wyścigów samochodów turystycznych dał się odczuć na poważnie brak tylko mi Ucieszyłem się zatem, gdy dorwałem w łapy długo zapowiadaną pozycję - TOCA: WTC. Jak pamiętacie, jej poprzedniczka czyniła podobno na naszych listach w "Kącika..." Po kilkudniowym obcowaniu z grą i przeanalizowaniu, czy aby jakiś kod lub inny podejrzany nie zapewnią prawdziwej rywalizacji, mogę spokojnie odwiedzić, że poczywszy od kolejnego numeru PE spróbuję wrzucić pierwsze czasy do tej gry (włączenie kodów eliminuje zapisywanie stanu na kartę pamięci - całe szczęście!). Rywalizację przeprowadzimy tylko na trasach i większość trzeba najpierw odkryć, których mamy to aż 23. Dowodem Waszych rekordów będą zdjęcia lub nagrania wideo listy z rekordami, która znajduje się w opcjach (LAP RECORDS). Pozostałe rekordy (suma czasów z tras w danym państwie, na danym kontynencie lub na całym świecie - WTC RECORDS) na razie sobie odpuścimy, jednak i na nie przyjdzie czas (gdy rekordy na trasach będą już wybrukowane). A więc zachęcam wszystkich do jazdy i oczekuję na pierwsze wyniki.

COLIN MC RAE RALLY 2.0

FINLANDIA

1.	2.18.35 Jacek Rudnicki ze Świdnicy
2.	2.19.84 Jacek Rudnicki ze Świdnicy
3.	1.00.36 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
4.	2.25.15 Aleksander Urbańczyk z Parzowa
5.	2.31.43 Jacek Balka z Kamiennej
6.	2.36.29 Jacek Balka z Kamiennej
7.	2.39.58 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
8.	2.39.82 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
9.	2.48.41 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
10.	1.04.77 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.

GRECJA

1.	3.19.22 Aleksander Urbańczyk z Parzowa
2.	3.03.82 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
3.	1.31.81 Aleksander Urbańczyk z Parzowa
4.	3.11.24 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
5.	3.15.86 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
6.	1.27.82 Aleksander Urbańczyk z Parzowa
7.	3.07.86 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
8.	3.03.14 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
9.	3.01.51 Marek Wisz z Dębna
10.	3.02.86 Marek Wisz z Dębna
11	1.35.24 Marek Wisz z Dębna

FRANCJA

1.	3.17.31 Aleksander Urbańczyk z Parzowa
2.	3.46.25 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
3.	2.57.46 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
4.	3.01.45 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
5.	2.58.38 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
6.	3.00.20 Jacek Balka z Kamiennej
7.	3.00.58 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
8.	1.16.11 Jacek Rudnicki ze Świdnicy
9.	1.11.13 Jacek Rudnicki ze Świdnicy
10.	2.00.01 Aleksander Urbańczyk z Parzowa

SZWECJA

1.	3.04.01 Marek Wisz z Dębna
2.	3.20.00 Jacek Rudnicki ze Świdnicy
3.	1.24.04 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
4.	2.50.31 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
5.	3.15.21 Marek Wisz z Dębna
6.	3.14.87 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
7.	2.34.62 Marek Wisz z Dębna
8.	3.00.00 Aleksander Urbańczyk z Parzowa
9.	1.33.32 Aleksander Urbańczyk z Parzowa
10.	3.34.26 Jacek Balka z Kamiennej
11	1.40.43 Aleksander Urbańczyk z Parzowa

AUSTRALIA

1	2.00.00 Jacek Rudnicki ze Świdnicy
2.	2.36.56 Jacek Balka z Kamiennej
3.	2.43.17 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
4.	3.15.31 Jacek Balka z Kamiennej
5.	2.46.07 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
6.	1.13.13 Aleksander Urbańczyk z Parzowa
7	3.00.51 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
8.	2.51.00 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
9.	2.43.02 Marek Wisz z Dębna
10.	1.30.23 Marek Wisz z Dębna

KENIA

1.	2.13.00 Jacek Balka z Kamiennej
3.	3.12.47 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
3.	0.50.50 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
4.	2.14.23 Jacek Balka z Kamiennej
5.	2.43.40 Aleksander Urbańczyk z Parzowa
6.	2.32.20 Aleksander Urbańczyk z Parzowa
7.	1.34.25 Aleksander Urbańczyk z Parzowa
8.	2.47.34 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
9.	2.23.29 Aleksander Urbańczyk z Parzowa
10.	2.44.00 Jacek Balka z Kamiennej
11.	1.30.53 Jacek Balka z Kamiennej

ITALIA

1.	2.22.37 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
2.	2.50.40 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
3.	3.07.17 Jacek Balka z Kamiennej
4.	3.04.00 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
5.	3.00.07 Jacek Balka z Kamiennej
6.	1.25.00 Jacek Balka z Kamiennej
7.	3.00.30 Aleksander Urbańczyk z Parzowa
9.	1.27.07 Jacek Balka z Kamiennej
9.	3.00.35 Aleksander Urbańczyk z Parzowa
10.	3.41.00 Jacek Balka z Kamiennej

WIELKA BRYTANIA

1.	2.30.21 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
2.	1.29.53 Jacek Rudnicki ze Świdnicy
3.	3.00.00 Jacek Balka z Kamiennej
4.	2.17.00 Jacek Rudnicki ze Świdnicy
5.	2.12.92 Jacek Rudnicki ze Świdnicy
6.	2.36.36 Mirosław Brakoniar z Rudy Śl.
7.	3.10.21 Marek Wisz z Dębna
8.	1.19.00 Marek Wisz z Dębna
9.	3.04.56 Aleksander Urbańczyk z Parzowa
10.	2.10.52 Aleksander Urbańczyk z Parzowa
11	1.34.20 Marek Wisz z Dębna

TELEEXTREME

Chcę Wma zaproponować nowy konkurs na łamach "Kącika wyścigowego". Zasada jego działania jest bardzo podobna do telewizyjnego "Audiotela". Co miesiąc będę podawał pytania i konkretną datę, do której będą oczekiwał na Wasze odpowiedzi. Chcę zaznaczyć, że pytania nie będą tak banalne, jak ma to miejsce w telewizji, lecz będą wymagały spostrzegawczości i dobrej znajomości danej gry. Na odpowiedzi czekam pod numerem telefonu domowego lub komórkowego. Wszyscy, którzy odpowiedzą prawidłowo, zostaną zanotowani w bazie danych, a wyłoswana osoba w nagrodę dostanie kartę pamięć. Może nagroda nie jest zbyt wartościowa, jednak zabawa z tego może być przednia, a i za rachunki nie zapłacicie tyle, co dzwoniąc do telewizji:) Kolejne prawidłowe odpowiedzi wraz z nazwiskami zwycięzców będą ogłaszane na łamach kolejnych odsłon "Kącika...".

Jeśli macie jakieś pytania, które spowodują przegrzanie układów elektronicznych w głowie niejednego Gracza, to piszcie, dzwońcie, a chętnie je zamieszczę wraz z nazwiskiem autora.

Pytanie:

Jak wiadomo, w F1 '97 brakuje (prawdopodobnie z powodu licencji) nazwiska kierowcy z teamu Williamsa - J. Villeneuve. Jest jednak moment w grze, kiedy to komentator wymienia nazwisko - Villeneuve. Gdzie i kiedy ma to miejsce? Dzień 30.09.2000.

wipEout

Na co, no! Adam Jasko wyjechał kilka czasy, że chyba nikt nie jest w stanie mu podskoczyć! Jeżeli do przyszłego miesiąca nikt ich nie pobije, Adam będzie mógł się pieszyć prezentem - Memory Card (Adam - napisz mi w mailu swoją damę!)! Nadchylacie też czasy do nowych 8 za za Special Edition - w kolejnej zadnej rekordy nie zostały jeszcze ustalone!

Zasady międzywodu które - tylko PHANTOM. Liczy się najlepsze wyniki na okrążenie lub całą trasę. Rozwolony jest każdy z zasobni pojazdów. Dowodem wyniku jest kasetka wideo z nagranym przejazdem. Pisane, spisujcie na wyniki z kasety na kartkę - to ułatwia pracę.

Telefon kontaktowy: 0501 301 019

e-mail: thall@wp.pl

PORTO KORA
Lap 0:12.40 - Adam Jasko - ICARAS
1 42.00 - 0 am Jasko - ICARAS

NEON MALL
Lap: 0:37.88 - Adam Jasko - ICARAS
2:00.06 - Adam Jasko - ICARAS

SAMPA RUN
Lap 0:32.24 - Adam Jasko - ICARAS
2:56.83 - Adam Jasko - ICARAS

STANZA INTER
Lap 0:27.00 - Adam Jasko - ICARAS
2:32.72 - Adam Jasko - ICARAS

HI-FUMI
Lap 0:24.00 - Adam Jasko - ICARAS
2:18.00 - Adam Jasko - ICARAS

P-MAR PROJECT
Lap 0 39 52 Adam Jasko - ICARAS
3.34.04 Adam Jasko ICARAS

MANORTOP.
Lap 0:27.40 - Adam Jasko - ICARAS
2.26.84 - Adam Jasko - ICARAS

TERMINAL
Lap 0:26.82 - Adam Jasko - ICARAS
2:20 12 - Adam Jasko ICARAS

Hi

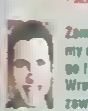
Witam po wakacjach. Jak tam - mam nadzieję, że po masowych libacjach i byczeniu się na plażach nie zapomnieliście, co to za oznaczenie: 1,2,3,4, qef itd.? Bo w tym miwiącu jest wszystkiego po trochu. Najważniejsze - nowe dwuka informacji o MK5, trochę gwarantów do T3 i tauntowe szaleństwo dla Wryena prosto z rąk Verona. TTT niedługo trafi do USA i bardzo na niego wzukumy - ma być lepszy niż wersja japońska! A nam na razie przychodzi tylko zalamywać ręce z powodu przesunięcia premiery PS2 i ustalenie kosmicznej ceny wynoszącej prawie 2000 zł. Oczywiście materiały do "Kącika..." powinny być opatrzone odpowiednim dopiskiem na kopercie ("Kącik Bijatyk", a jakżeli), bo inaczej mogą trafić w niepowołane łapska. Za to maile docierają ze 100% pewnością.

kontakt - e-mail: kwil@grupa69.netpol.pl, w tykże - adres redakcji.

KĄCIK BIJATYK ROUND 24

LISTY:

"[...] W ostatnim przeglądzie najlepszych Draczy, o charakterystyce Grizzly'ego napisałeś, że wywodzi się za szkoły wrocławskiej słędy. Jeśli istnieje jakaś szkółka, to czy możliwyście podać jej adres? [...]" Tomasz, Wrocław



Zamurowało mnie. Nie wiedziałem, jak mam zareagować. No dobrze - przeżyjemy on pewnie bez Adres... Cóż - gdzieś zniknęła się przy ulicy Smoluchowskiego (pyta) legnicy o Wybrzeże Wyspiańskiego) o jednym z budynków Politechniki Wrocławskiej (siedziba o pokładzie) - budynek D18, o ile mnie pamięć nie zawodzi. BTW: pozdrowienia dla wszystkich ludzi z politechniki! Gdzieś jest co niedzielę od mniej więcej godziny 8:00 do 14:00, za wyjątkiem specjalnych akcji ("akcja" świeta itd.) Lekcje odbywają się nieregularnie, obecność nie jest obowiązkowa, czesnego się nie płaci, lecz miłym gestem będzie, gdy jakiś wpiszesz przynieśiesz kilka browarów dla Draczy nauczycieli. Po wejściu na budynku lec na pierwsze piętro i pchaj się mniej więcej na środek sali po stronie firmy DALA. Tam właśnie najczęściej odnajdziesz zapamiętanego T3. TTT czy Soul Calibur. Wkręć się o grupę grających i powiedz, że lot chciałeś pograć - i cierpliwie czekaj na gada (jak zabierałeś szwarcka z głowem rychło go dostaniesz). Era się generalnie na takiej zasadzie, że przegrany przekazuje gada innej osobie (choć zdarzyło się wyjątki, których po konsoli nie odciągnięcie przynajmniej przez pół godziny, nawet jak będą przegrywać i na oślizg swoją twarz odbijającą się w monitorze.)) Jak wygląda szatko? Proste - patrz, jak grają, sam stawaj do pojedynków. W praktyce nauczysz się wiele rzeczy, dowiesz się lot różnych newinek - mażesz tam obiad o TEKKENie godzinami! Możesz spotkać tam Grizzly'ego, Imarcina Trzcińskiego Verona i Baczka, Szwarca, Stuczarza, Romika Dumora czy Bartka Pyrkę - to za znanych Draczy. Spore jak na jeden ośrodek, czyż nie? A jest tam lot kilku ludzi naprawdę ciężkich nisnących o T3, którzy w tym miejscu gardnaliom. gdyż lot na jakiś czas wpadam potłuc innych i samemu zebrać cipsi. Jak widać, ośrodek ten wypuścił wielu znakomitych Draczy. W samie to jeszcze tylko o Katowicach można odnaleźć podobne skupisko ludzi regularnie trenujących tę sobą. A co z innymi miastami?

MORTAL KOMBAT 5

Pomimo tego, że o chwili obecnej (01.08) się ma jeszcze żadnych zdjęć i skonkretyzowanych danych, można odnaleźć wiele drobnych informacji i plotczek - wszak produkcja MK5 ruszyła pełną parą. Po pierwsze - ostatnia wstępną datę wypuszczenia gry. Jeżeli projekt nie ulegnie opóźnieniom, to tytuł ujrzy światło dzienne na jesieni... nie 2001 r. Pierwsza postać - Scarpina - już została ukończona i podobno, uwaga, wygląda zupełnie inaczej niż po jej parę! Zobaczymy. Jakie wrażenie będzie sprawiał o akcji - miejmy nadzieję, że powalające, gdyż wykorzystany ship 3Dfx jest 10 razy potężniejszy niż Zeus 2 (czyli automatowe bohochy MK4). Ale, jak już wspomniałem, zmiany nie będą dotyczyły tylko grafiki. 2 nowych rzeczy widomo już o trójwymiarowych areach o sik, które będą umożliwiały pełną swobodę w poruszaniu się lno, panowie - wzorować się na Soul Calibur!! System walki z wykorzystaniem broni ulegnie znacznej rozbudowie i będzie o wiele bardziej skomplikowany. Aczuiano lot obowy co niektórych Draczy: nie będzie żadnych Srutubly, Animality, Babyfity i Friendship. Za to pojawią się nowe tryby walki (Team Endurance), o być może będzie możliwa gra Multiplayer na 3 - 4 Draczy! Zobaczymy, co z tego wszystkiego ujrzy światło dzienne. No koniec wspomnę jeszcze, jakie postacie będzie można być może ujrzeć w nowej odsłonie. Przypominam - nie są to oficjalne informacje. Ale skoro sam Don Fordon powiedział: "Kung Lao żyje", Ed Boon dodał: "Ty nie widziałeś ostatniego Skorpi Tsunga", o Liu Kang wodzuj Boona jest podstawowym zawodnikiem o MK, to jak nie spodziewać się tych postaci w pięć części? Jest już Scorpion, o jak widomo - się ma Scorpiona bez Sub-Zero, więc powrócimi i ten zawodnik się pojawi. Bolcze informacje dotyczące postaci są mniej pewne. Po pierwsze - Sarsona, o której było słychać w pierwszej kolejności. Jest to asystentka Quan Chi, a spodkać się z nią można było już o MORTAL KOMBAT: MYTHOLOGIES: SUB ZERO. Jeżeli pojawi się ona, to jest lot całkiem spore prawdopodobieństwo, że wystąpi też Jataska i Kia. Kluczową postacią może być Shinna, gdyż, jak wszystkie wiadci domyślą, obok Ziemi to właśnie o jej świecie (Edenia) będzie toczyła się akcja MK5. A zć Khany niedaleko jest po tellowy. Poza tym Jarrod, zupełnie nowy zawodnik, były władca Edenii, ojciec Khany i mąż Sindel. Kolejną nową postacią powinien być Master Chang (?) i być może brat Liu Kanga, Chow Kang, oraz Nimbus - wojownik rzujący ołejowe powiązania z Nimom, po którego należy Noob Saibot (sądząc z sympatii, jaką darzy jego zawodnika Boon (nawet w wariu strony www pojawia się czion "Noob"), można się go spodziewać). Ostatnią postacią, o której się wspomina, jest Fujin - piotka miecia. Że to na zaciągnił Raidena w roli opiekuna Ziemi. Ooohhh... Tylko czekać i czekać, aż pojawią się oficjalne wiadomości i pierwsze zdjęcia z gry. Za mniej informacji dziękuję Bodziyout, autorowi strony www.mortal-kombat.pry.pl.

TEKKEN

Ostatnio podałem kilka informacji dotyczących rzekoma powstającego tiku, a tyczącego NAMCO zaprzecza wszelkim pogłoskom dotyczącym projektu stworzenia adaptacji filmowej. Właściwie jednak z jednej z wypowiedzi, wiele firm stara się uzyskać zgody na kręcenie pomo... kręcenie "Tekkena"). Można jednak o końcu zobaczymy kiedyś ulubioną bijatykę na dużym ekranie (coś jest przebijkowane o "Legend to Tekken").

Tymczasem TTT będzie oznaczony jako pierwsza gra wydana na PS2 w Stanach. W miesiącu premiery konsoli wyjdzie przynajmniej kilka gier i są one kolejne numerowane. I ostatnie TTT będzie tym ałby niewiele znaczącym, lecz wiele symbolicznym numerem pierwszym. Ponadto wersja USA będzie usprawniona o stosunku po japońskiej - NAMCO ostro pracuje nad tym, by poświęcić się nowe tryby rozgrywki, a może usprawnienia graficzne (praca m.in. nad oświetleniem). Kto wie - może i dokręcą więcej dodatkowych, renderowanych zakończeń?

Do się też zauważyć, że pogłoskom postaci o TEKKENa (ił: też to żadna tajemnica!) Powstały już skiny do QUAKE 3, dzięki którym zaadolk może wyglądać jak Nolkachi, Jin, Nokujin czy Paul. Zabawnie, jak wyglądają o grze.

W Japonii odbył się turniej TTT o nazwie Jurio Cup (Takie). Był na dość prestiżowy, choć nie wielkiego na nim się wydarzyło. Niestety, nie byli obecni go nim koreańscy zawodnicy, którzy zajęci byli turniejem we ojczystym kraju. Turniej wygrał Jingum, drugie miejsce zajął Nori, a na trzecim uplasował się, po pokonaniu Hamako, Nako. Co zdziwiło, a raczej zaskoczyło: wszyscy zawodnicy, którzy stanęli na podium używali takiego samego teamu - Jin/Kazuya. Powiem szczerze, że się podoba zć się taka sytuacja, choć nie jestem o stanie nic na nią zaradzić. Cóż - z mojej strony obiecuję, że pomimo tego, iż uwielbiam Jina, ostatni raz wystartuję nim go jestmi dalym turnieju, a później przeciwdam się. Na pewno nie na nikogo z trójki Jin/Kazuya/Nolkachi. Stopiam się na Yoshimitsu, a o TTT po pary dobiorę mu... jeszcze nie wiem kogo, nie o grę wołodzą przede wszystkim Hwoarang, Lee, Jun, Jack-2 i Kuniemitsu.

TEKKEN TAG TOURNAMENT TURBO

Już po raz drugi w Japonii został zaprezentowany TTTT. Nie jest to bynajmniej kolejna część TEKKENa, czy też dodatek automatowy. Developerzy zrobili tylko i wyłącznie na własny użytek specjalną wersję TTT - jak dla zabawy. Została ona jednak dwa razy zaprezentowana i udostępniona Graczom o Japonii, ostatnio go turnieju Jurio Cup o Takio.

Przede wszystkim, jak nazwa nazwa wskazuje, gra jest szybsza. I to o ile! O 30%! W ten sposób na ekranie mamy coś, co wręcz przeraźnie zauwa i unieruchomia jest zupełnie wyczucie przy blokowaniu niektórych rzuchy. Ponadto, grawitacja została POTĘŻNIE zmniejszona, większość juggle starterów wyjdzie bardzo wysoko, przez co juggle rozrastają się po niebotycznych wymiarów. Przykład? Proszę bardzo. Nie teraz Electric Wind Godfist'em można wsadzić Jin'a jako juggle? Pięć? Mało. Sześć? Mało. Więc ile? UWAGA: u,N,d,D/P+4,A,A,1, 1, lol, wgł. wgł. wgł. wgł. wgł, u,N,d,D/P+4,A,A,1... Panowie przemyślnościał Wielkiego postoczą mają o ten sposób wręcz juggle nieskończone (vide Bryan i Jago d+2). Gra więc rozstrzyga się po pierwszego wybicia i juggle'a. Poza tym zostało unieszczonych kilka typowych rozwiązaczy - Gamyra można skreślać Imorem jak Devil, postaciu rozpoczynają ciałkę tauntem Anny, a rzuty z boków mają takie nowe - jest to jeden z rzutów Prototypa Jacka. Jest też niewidzialny King - tajnie wyglądają multiparty o jego wykonaniu. Wykręcone jak się patrzy, się pamiętajmy, że jest to tylko zabawka dla programistów. Nie jednak wie, czy może właśnie ulepszona wersja TTT USA się będzie zawierała opcji pozwalającej odpalić tryb Turbo?

LISTA AUTOMATÓW TTT W POLSCE

No, żadny numer o zeszłym miesiącu wywołał skiandzo - jeszcze jedna taka sytuacja, a wygrawerują im na zębach swoje miejscy. Oki - nie kolejno miejsca, o których można poszpiać na automatach o TTT. Obydwa salony znajdują się na Dworcach Głównych PKP - jeden o Bydgoszczy, a drugi o Szczecinie. Podio z TTT jest także o jednym z salonów o Jastrzębiej Górze - przy głównej ulicy (jak i zapewne o wielu najmniejszych miejscowościach). Także i o Warszawie można poszpiać o TTT o salonie przy dworcu Warszawa Centralna, oraz przy Multipleksie (Promenada).

TEKKEN 3

2 jeggie'ami jest coraz lepiej, w związku z tak pełną wymiarowością. Jest jednak jeszcze jedno "ale" - blokiere stamp. Nie raz widzę jeggie zaczynające się np. Jin CH Lp+2,1, czy Bryan CH WS+3, l+2,1... Z wielu takich rzeczy da się wydostać (przy Jinie trzeba trzymać przód, a o Bryanie zwyczajnie nie stop blokować), choć ale da się tego w prosty sposób sprawdzić w PRACTICE (albo nagrać kombinację jednym zawodnikiem i drugim próbować coś robić, lub wypróbować z kumplem(. Na szczęście takich ewenementów zbyt dużo ale ma i da się je łatwo zapamiętać. Oki - kończy z kolejną porcją jeggie i. Na początek gratka od Verona - Teami Party nie Bryana:

ARTRN FURY'S TRRNT PARTY:

1. CH 1+2,1 1+3+4, 1+3+4 g,p n,1+2
2. CH 1+2,1 1+3+4, 1+3+4 SS(p(+1 (Hip)...
2. CH 1+2,1 1+3+4, 1+3+4 g/p+3 p,p+2
4. CH 1+2,1 1+3+4, 1+3+4 1+2,1,4
5. CH 1+2,1 1+3+4, 1+3+4 d,d/P,1+2
2. CH 1+2 1+3+4, 1+3+4 1+2,1,2
7. CH 1+2,1 1+3+4, 1+3+4, 1+3+4 g/p+4 (Dun Jeck)
2. g/p+4 d+4 (Hip) d,p+3 (Kuma, Dun Jeck) p,p+2(Trio Dyre)
9. CH 1+2,1 l+2-g+1 g+1,2 p,p+2 (Kuma)
12. CH d/p+3 FC d+1 CC 1,2 p,p+2

Teraz kilka rzeczy, które podesłał od mail69@op2.pl - niestety, nie podał żadnej ksywy:

Lng Sleeve:

1. BK 4 d/p+1, 2, 2,1, p,p+1+2-1+2
2. BK p+3+4-3+4, B/P,A, 1,2, d/1+1
3. BK p+3+4-3+4, B/P,A, 1,d+2, p,p+2
4. WS+2-P, 1,d+2, 1,d+2

Jin:

Ewgi= p-d- d/p+3
1. WS+2 1+(4),2, Lp+2,1,2
2. WS+2, p,d,d/p+1,3 4
3. WS+3, ewgi, p,p, 1+4,2, p,p+2

Teraz co niece od Murzyna - człowieka, który od dawien dawna podsyła różne rzeczy (z Uwaranga wyciska wszystko soki. Już tylko chyba opaska na głowie została niewykorzystana - czekamy na jeggie z wykorzystaniem opaski!):

Uwarang:

1. PN p+4-4 p,p n 1+3 (lig 1+4 p,p n 3
2. PN p+4-4 p,p+4 lig d+4 WS+4-4
2. PN p+4-4 SS(II 1, 1+4 (lig 4,3
4. d+4,4 krzyczki SS(p) d+1 lig ws+4,4 p,p, II 3
2. d+4,4 krzyczki SS(p) d+1 (lig ws+4 p,p d/1+4 a jak kolesiowi się zechce wstawać, to od razu d+4,4 w plery i jeggie:)
2. p,d,d/p+4 p,p+4 trafiasz najwyżej jak się da (d+1 ws+4
7 p,d,d/p+4 p,p+4 trafiasz najwyżej jak się da - powinieneś być teraz obok kolesia, prawie za nim (d+4,4)
2. PN p+4-4 p,p d/p+1+2 kole loci za Twoje plecy (4, a jakbi Ci się uda, że się od razu obrócisz, to 4,4,4,4 lub d+4,4 lub kole
2. PN p+4-4 1+3 p,p+4 d+4 ws+4,4
10. p,d,d/p+4 p,p,p+4,2 p,d,d/p+4
11. p,d,d/p+4 p,p,p+4,2 d+4,4
12. PN p+4-4 p,p (musisz przejść za kolesia, nie widać tego za dobrze) d+2 ws+4-4

Yoshimitsu:

1. 4-3 g+1+2 4-3 (łatwo zrobić na Dun Jacku, raz się wyszło na Hoshim) (K: spoko, spoko - zlada co wszystkich, trzeba tylko się cofnąć co Kangoroo Kick)
2. 4-3 L1 d/p+2 (kole za Twoje plecy(4 p,p+4

Trochę stuffu od Patryka "Gajo" Gajewskiego:

Hathachi:

1. p,d,D/P+4,4,4,1, 1,(1),2
2. p,d,D/P+4,4,4,1, p+1, l+2
2. p,d,D/P+4,4,4,1, p+1, l+2, B (Dig)
4. p,d,D/P+4,4,1, 1+2
2. CH p,p+2, d/p+1,2, d/p+1, p+1,l+2,d+1

Dun Jeck:

1 d+1+2, 2, 2, 1+2

Paul:

1. g/p+4, 1, 1, 1, 1-2-3
2. g/p+4, 1, 1, 1, 1, d+1
3. g/p+4, 1, 1, 1, 1, p+1+2
4. SS(p), g/p+4, d/p+1, d,d/p,p+2

Nina:

1. z leżenia na plecach, nogami do przeciwnika: L,l+3+4, d+4,1, d/p+3,1,2, p+1+2 (K: da się uciec, nie warto wypróbować co przeciwnika)

Jeszcze od Wojtka "Vipera" Falkowskiego:

JIN:

Ewgi= p-d-d/p+2
1 WS+2, p,p+4, Lp+2,1,d+2, p,p+2 (Eddy)
2. CH WS+1,2, p+4, p+1+(4),2, p,p+2
2. Ewgi, d/p,N,2(WS+2), Twgi
4. CH d/p+2, 1,2, p,p+2
2. Leżąc na ziemi na plecach, nogami do przeciwnika: p,p+1+2 (na blok), p+4, Ewgi
2. Leżąc na ziemi na plecach, nogami do przeciwnika: p,p+1+2 (na blok), p+4, p+1+(4),2, p,p+2
7. SS((Ewgi, 1,2(Hip(, Ewgi p,d,d/p+(3 4)
2. SS(p) Ewgi, 1+4(Hip(, 1+4,2, g/p+4-3
2. SS(i) p,d,d/p+2, 1+4(Hip), g/p+4, g/p+4-3
12. SS(p(p,d,d/p+2, p,p+1+4(Hip(, p,d,d/p+4,4
11. SS(i) p,d,d/p+4, 1+4,2(Hip(, g/p+4, g/p+4-3
12. SS(i(p,d,d/p+4, d+1(Hip), WS+4, g/p+4-3
13. SS(i) p,d,d/p+4, d+1(Hip(, WS+1,2, g/p+4-3 (Dun Jeck)
14. WR+3 (na blok) Ewgi, Ewgi, p,p+2 (Kisoya, Bryan, Julia, Nat)

4 razy Ewgi pod rząd w T3? Nie jest to łatwo, ale możliwe... W tym celu należy przeciwnika (np. Paula) "zaprowadzić" pod niewidzialną ścianę i jechać z kalkom...

Trochę różnego stuffu od Wojtka Gąsiewskiego:

King:

Po p,p+1+2 gwarantowane jest t+4. Po rzucie tombstone Piledriver (d/1,p+2) zawsze gwarantowany jest Ground Throw (d/p+1+2 d/1+2+4).

Julia:

Jako jedyna zawodniczka w T3, po Low Parry na rękę potrafi wybić z g/p+4 (jest to jeggie starter). Po Low Parry na nogę gwarantowane jest p+1 lub d/p+2,1.

Bryan:

Po Low Parry na nogę gwarantowane jest g/p+4 lub qcf+1.

Nina:

Po d+4,1 (najlepiej CH) robimy bardzo szybko d/p, d/p+1 - bardzo ciężko jest się wyrwać.

Lei:

Po Low Parry na nogę gwarantowane jest g/p+4, albo d/1+4.

Eddy:

Dwa Infinity Strings do Practice: 3-4, 4-3, 3-4, 4-3.... i 3-4-1, N+4, 3-4-1, N+4, ...

Wukolio:

Aby postać w trakcie uderzeń (blokowania) wydawała dźwięk, głucho puknięcia, przed rozpoczęciem rundy musisz trzymać dolny czas "dół" na padzie.

Uwarang:

Po d/p+2 (ale może być CH) gwarantowane jest p+4-4, lub p,p+4. Po Low Parry na nogę gwarantowane jest p,d,d/p+4 i jeggie.

Jeggie do Kinga od Karola Kubiaka:

King:

1. g/p+4, 1,2, d+3+4,2
2. g/p+4, g/p+4, d+1, d+3+4, 2
2. g/p+4, 2,1, 1+2,1
4. g/p+4, 2,1, 1+4
2. CH p,p+2, 4, d+3+4,2
2. CH p,p+2, d+1, WS+2

1 co bardzo pewna sprawa, o której może nie wszyscy wiedzą - nie było to dotąd wspominane na łamach "Kącika..." Łukasz Krawczyk zauważył, że po wybraniu w PRACTICE MODE Lein i ustawieniu w Training Dummy ecji Guard All, wszak treningowy powinien wszystko blokować. Tymczasem po przejściu do stylu Żurawia (Crane Stance) i zrobieniu 3,4,2,3 przeciwnik dostaje ręką cios, pomimo blokowania całej kombinacji. Cóż - taka jest specyfika tego combo, za prawo(ręki nie da się wyblokować. Oczywiście jest to do wykorzystania w walce.

SPARRING PARTNER

No, rozkręca się ta rubryka! Już w tym numerze nie zmieściły się wszystkie ogłoszenia - nie spokojnie, pojawią się za miesiąc. Przypominam - ogłoszenie można wysłać do mnie e-mailem (najlepiej), lub w liście do redakcji z dopiskiem "Kącik Bijatyk". Aha - jeżeli podajecie swoje numery telefoniczne, nie zapomnijcie o podaniu numeru kierunkowego!

1. Jacek Ludera aka Murzyn (ul. tak, tak - tak od jeggie'i dla Uwaranga)
Uwarang, Nina, Nanlok i inni
Rzeszów tel. 0567126
e-mail: MURMN@POCZTA.WP.PL
"Nie znalazłem lepszego od siebie w Rzeszowie:("

2. Kayra: Wro (Grzegorz)
Wiek: 18
Postacie: Nina, Anna, Paul, King, Julia
od 0603 714200
e-mail: wro@backus.1to.lublin.pl
"Poszukuję osób chętnych do gry w T3 z Lublina"

2. Radosław Kotarski
e-mail: radax2000@poczta.onet.pl
tel. 0605 940167
Zielona Góra
"Sukcesów na razie brak, szukam Graczy z Zielonej Góry i okolic"

4. Bartek Raczkowiak
Legnica
tel. (076) 866 11 04
e-mail: RAQ07@poczta.onet.pl
"Szukam chętnych do zmierzenia się w TK3 z okolic Legnicy, ew. Wrocławia. Gram głównie Jinem i Nathanem"

2. Bartek Szlus
Wiek: 13
e-mail: Lukisz@poczta.onet.pl
Adres: Wiraskiego 28
22-100 Chełm
Postacie: Jin, Nina, Anna, Low Lei
"Możecie przysyłać listy albo e-maile"

8. Piotr Woś
e-mail: tekkenowiec@poczta.onet.pl
Bełchatów
Zawodnicy: King, Jin, Nathachi.

7. Marek Makszyk (Planet)
ul. Kolejowa 112
43-178 Orzesze-wice (okolice Zabrza, Gliwic)
tel. 235 41 11
Postacie: Jin, Nathachi, Ogre, King
"W TEKKENa zawsiam od 1998 r. Jeśli byłoby to możliwe, to z przyjemnością nawiązałbym kontakt listowny z innymi Graczami"

SPECIAL THANKS

Bodzia
Veron
Murzyn
Mail
Gajo
Maciek "Wladek"
Wudecki
Dominik Ramus
Viper
Wojtek Gąsiewski
Karol Kubiak
Łukasz Krawczyk

STREET FIGHTER ALPHA 3

S nie sposób od Czytelnika (Dominik Ramus) na nabicie 99hit combo - dotarł do Redakcji dość dawno, ale odnalazł się przy ostatnim przemeblowaniu. Wybrać należy tryb Dramatic Battle i dwóch Cody (powinno działać na wszystkich postaciach). Jedno z postaci przeskakuje za plecy przeciwnika, druga zostaje z przodu. Wtedy trzeba opanować wziąć z dwóch stron i ładować tio więcej Light Punchów (LP - wyjściowo zdefiniowano jako "kwadrat"(, tak by nie uciekł. Kiedy przeciwnik obskoczy z gwiazdkami, wtedy spokojnie podchodzimy i kończymy dalej. Żeby to ładnie wyglądało, kiedy energia się skończy, a przeciwnik ma gwiazdki, wtedy robimy specjala qcf, qcf + KP (K: spoko, na załączonym zdjęciu wszystko jest wyraźnie pokazane).

WWF SMACK DOWN!

Pojedynek w kinice da się wygrać w ostatnich sekund. Wysterczy podejść do gościa i pchnąć go do narożnika. Później wchodzimy na liny i szybko krzyżuje kończa. Zaś w Royal Rumble najlepiej gra się z kumplem. Gdy wchodzi następny zawodnik, zawsze gdzieś się na nie pierwszego Gracza. Wtedy drugi Gracz może podejść do niego od tyłu i zrobić pięknie co ma się żywnie podoba:). Tip from Wladek.

Piła

Witam wszystkich po raz kolejny! W tym Rozdziale postanowiłam uraczyć Was przede wszystkim moim wywodem na temat grafiki w sRPeGach, a prócz tego kawałkami z różnych "mniejszych" gier. Znajdziecie tu również uaktualnioną listę przebojów (zapowiadam nowe głosowanie), a tak w ogóle to myślałem trochę nad zapodaniem jakiegoś większego konkursu. Najlepszym rozwiązaniem byłoby tu wymyślenie nowego role-playa, ale z konkursem na grę ubiegł mnie już Ścierwo, więc może przynajmniej objąć tylko poszczególne składowe (np. fabułę lub system)... Ponieważ nie mogę się zdecydować, sami podsuńcie jakieś propozycje, a może już w następnym numerze coś się zacznie (w międzyczasie rozejrzę się za atosowną nagrodą). W każdym razie let's ready!

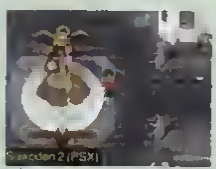
KĄCIK RPG
CHAPTER 8

CO BY POWIEDZIAŁ VAN GOGH, CZYLI O GRAFICE W RPG

Ostatnio, podczas grania w CHRONO CROSS i zastanawiania się tego wspaniałej oprawy graficznej, naszła mnie myśl, aby poruszyć ten temat i oczywiście grafiki, ale sposobu zachowania się(i na łamach "Kącika..". Jest mianowicie parę spraw, nad którymi zastanawiam się od pewnego czasu i w tym miejscu chciałbym Wam przedstawić efekt swoich przemyśleń.

Z założenia grafika spełnia w sRPeGach funkcję głównie informacyjną. Nie musi być specjalnie dopasowa, nie musi walić po oczach feerią barw i efektami specjalnymi, chociaż odpowiednich animacji też nie jest konieczna, ważne tylko, aby wszystko było estetyczne i przejrzyste, ułatwiające rozgrywkę. Jednakże grafika jest tym elementem, który może przechodzić największe zmiany wraz z postępem technologii produkcji gier. Co z tego wynika?

Za "dawnych czasów" na ekranach monitorów śmigały malutkie sprite'ami chłopki z wielkimi głowami, często ograniczone do kilku zaledwie klatek animacji, a raptem na ich ruchów ograniczał się do pewnie poruszania pseudo nogami i szybkim przemieszczeniu w jednym z czterech kierunków, które obracować miały stok lub zderzenie przedmiotów. Tutaj w kwestii grafiki niewiele można było zrobić, gdyż granice możliwości sprzętowych ówczesnych platform zostały dokładnie wyznaczone, więc developerzy starali się prawie wyłącznie na fabule i systemie gry. Gdy jednakże pojawiać się zaczęły bardziej zaawansowane platformy (PlayStation, Saturn, M64) W-ony zwiększyły większa ilość pikseli, jaki chodzi o grafikę. Na pierwszy ogląd pozwalało to na znacznie większą ilość klatek animacji sprite'y, które potem zastąpione zostały przez trójwymiarowe, potygonalne "chłopki" składające się z większej ilości szczegółów oraz lepszym lub gorszym Motion Capture. Kolejnej zmianie uległy środowiska gier - renderowane scenerie wyglądały dosłownie fotograficznej jakość, a nawet zostały zastąpione przez trójwymiarowe otoczenia, które można oglądać z różnych perspektyw, oddalać i przybliżać. Co to daje? Po pierwsze większą przejrzystość rozgrywanej akcji, dokładność w rozpoznawaniu postaci oraz w sumie większy realizm - lepsze oddanie rzeczywistości, ale czy to wszystko?



Faktem jest, że grafika powinna odtwarzać rzeczy iść w przód wraz z postępem sprzętu, lecz trzeba też w tym przypadku zachować odpowiedni umiar. Należy pamiętać, że spełnia ona przede wszystkim funkcję informacyjną, więc nie może stanowić priorytetowego zadania dla developerów konstruujących nowego sRPeGa. Jeśli jednak tak właśnie się dzieje, można to doprawdzić do swoistego przerostu formy nad treścią - wszystko okraszone wspaniałymi widokami, z mnóstwem bajerwerków oraz bombastyczną fabułą i zarżniętym systemem. Nie o to tutaj chodzi! Co prawda takie postępowanie można uznać za zrozumiałe - wszak tworzenie oprawy graficznej daje olbrzymie pole do popisu, szczególnie jeśli chodzi o tworzenie efektownych, trójwymiarowych sceneriii oraz odpowiednich animacji. Czas przeznaczony na konstruowanie systemu i wymyślenie fabuły jest o wiele krótszy (w większości przypadków! Jeśli zaś jednolimy przy animacjach, to warto to zauważyć, że ich obecność sama w sobie nie jest konieczna, do - słownie) ona jedynie umilające grę dodatki, bez których można się obejść. Z drugiej jednak strony takie "umilanie" grania jest motywem często bardzo pozytywnym - ale nie to jak po odwiedzeniu kawałe dobrej roboty obejrzeć efektowne demka, z zaimplementowanie takiego na wstęp oraz końcówkę gry stoje się niemal koniecznością. Gra podzielona odpowiednio zaleciczania oraz ewentualnych kilku wstawek w "najdrzeczanie" trzeci w oczach efektowych na swoją żywotność - po co przechodzić ją jeszcze raz, jeśli nie "tajnego" nas po końcu nie czeka? Z drugiej jednak strony lieść takich "dodatków" może przekroczać granice zdrowego rozsądku - zaoodowanie animacji dostownie co 15 minut (vide mo-samby z FF8) prowadzi do przemiany do-

brego sRPeGa w film interaktywny, co bliskie mija się z samą istotą role-playa. Problem ten zostanie prawdopodobnie wyeliminowany (przynajmniej częściowo), gdy grafika w grach derywować będzie swą jakością animacjom (czego być może odzwiedzywy już na PS2), chociaż i w tym przypadku spodziewać się możemy pewien przesady

Kolejna sprawa, jaką chcę poruszyć, dotyczy grafiki w sequelach. Tutaj właśnie często natrafić można na bardzo zróżnicowane zamiłe Graczy. Z jednej strony zachowywanie charakterystycznego stylu graficznego, ewentualnie nieco poprawionego (zwłaszcza jeśli chodzi o błędy poprzednich części) pozwala na zachowanie tej odpowiedniego klimatu, który, jeśli był odpowiednio dobry, zapewnia sequelowi popularność równą pierwowzorowi, oczywiście pod warunkiem, że twórcy po drodze nie skaszanili tanych elementów składowych gry. Z drugiej jednak strony można to przedstawić do pewnego zwalniania danej pozycji, jeśli nie się nie stoi to samo przed oczami. Dotyczy to na przykład serii FINAL FANTASY (trzech ostatnich części oczywi) - po wideł "dziewiątki" słychać było już parę zrezygnowanych głosów "znowu to samo...". Powstaje więc pytanie - czy "stare" gry powinny w kolejnych odsłonach zachowywać swój dotychczasowy styl graficzny, czy też powinny ewoluować wraz z postępem? Do tego dochodzi również oprawa przeszczona starych rozwiązań uzupełnionych o nowe - dla przykładu wracanie przyklejowych, sprite'owych (o'la SNES) chłopków w bogato zilustrowane, trójwymiarowe otoczenia czego przykładem może być wydany właśnie w Japonii DRAGON QUEST VII. Poza tym istnieje również teoretyczna możliwość wyeoszczenia starszych pozycji w nowej oprawie graficznej (i przy okazji dźwiękowej) - ciekaw jestem, jaką cieszyłyby się one popularnością. W sumie w ten sposób można byłoby przeprowadzić specyficzną, dla dyktatury-po sprzedawalności, analizę na temat wpływu grafiki na atrakcyjność role-playów. Tylko który z developerów zdecydowałby się na taką szarżę?

Przed podsumowaniem chciałbym zaznaczyć jeszcze pewną sprawę - grafika posiada jednak pewien wpływ na klimat gry, czy też raczej po jej ogólny, decydujący o atrakcyjności wizerunek. Przede wszystkim pozwala na większą "asymilację" grającego na świecie sRPeGa - bardziej wyrazistym i realistycznym. Poza tym ładna sprawy przyciąga większą ilość Graczy, nawet niektórzy zaniedrowanych gatunkiem. W tym momencie przechodzę do konkluzji moich wywodów - grafika w sRPeGach powinna spełniać drugorzędną rolę, gdyż nie stanowi ich najistotniejszego elementu i zwłaszcza pewien "przesadyzm" w tym względzie prowadzić może, zwłaszcza w oglali hardcore ewców tego gatunku, do zatracenia prawdziwego ducha tego tyou gier. Nie znaczy to oczywiście, że na ekranie mają nam latać jakieś zmutowane bombermany, ale musi być zachowana pewna równowaga - system i fabuła mają przykuwać większą uwagę, nie obiekty na ekranie. Niech gry będą odpalone - wysoka rozdzielczość, masowe tekstury i efektów specjalnych, "zajo'''ty" animacje, lecz niech nie dzieje się to kosztem poprzednich "składowych". Na szczęście istnieją developerzy, którzy jeszcze trochę to rozumieją i oby nadal tak było, o nawet lepiej. Amen!

JAK ZAŁATWIĆ GARGULCA?

Do wykonczenia tego przebrzydlego, chać całkiem w swój sterwotnej formie przydatnego (do się na nim napakować poraunaty) stwora, potrzebne Wam będzie otwarcie Dragon Tooma. Samowit po wiej bazy, tak Kaudeln z połączeniu z Edwardem i Jamigoem (Czywiście żeby mieć poważnej dłuższą chwilę z Gargulcem trzeba mieć ją podczas odwiedzin napakowaną. Tradycyjnie je w większą, gdzie można znaleźć miecz [Medikal] - pamiętacie oczyw. Obiera trzeba wyposażyć odpowiednio? Mieć na wiłą w górę, dobrzecie do powiedzieniu za wspomnianym mieczem, a potem się po nim, bądźcie mieli przygotować się walki przeciwnika. Na nim zdecydowanie dodatkowanie, bo, zdrowie i wytrzały. Jasne? No cał - zawsi zdjaczyć. Dowiedzie się to bowiem.. W każdym bądź razie można w ten sposób uzyskać strzały do bazy - najskuteczniej broni strzelającej w grze. O próbie pewnowej walki z potworem, jaki narodził się na Świecie Zmarłych, możecie zacząć myśleć w momencie, gdy wszystkie postacie będą miały 9999 HP, dodatkowo dobrze by było, gdyby zarówno Edward, jak i Jamoo miali STR na 99 (maks, ale można jeszcze magicznie dopakować w czasie walki). Kaudelka zaś powinno zabić w podobny sposób o INT, PIE i MND (czyli wszystko na 99) - można to przypisać poprzez wyposażenie ją w kij (B00), którego właściwości jest podnoszenie wiedzie tych wielkości. Samo walka przy tych parametrach polega na ciągłym fizycznym Edwardem i Jamoo.em, gdyż jednocześnie trzeba ich mogą leczyca za strzały Kaudelki, co i cała filozofia.

Po zmierci Gargulca zwalnia się najtrudniejsza misza w grze - Sacrabia. Jest ona zamieszkany w łapach postaci, znajdującego się w parku za kasztelem. I za nic w świecie nie do się po wczesniej ruszyć.

Nadesłał Dariusz Stańczyk

WILD ARMS 2

ZAKLĘTE POTWORY

W grze występuje kilka olbrzymich bossów, którzy zamknięci są w charakterystycznych miramidoach, a uwolnić ich może dźwięk z instrumentu My Mike Marivel. Możemy walczyć z następującymi przeciwnikami:

- Mt. Chuy-Chuy - Życius & Zetrin - ci dwaj są wrażliwi na Lightning oraz Sun Glaze Ashleya, nagrodą za ich pokonanie jest Mad Gogles (czapka dla Marivel). Trikiem na ich w miarę bezproblemowe rozwiązanie jest zmniejszanie szybkości czarownego i leczenie raz na rundę (lub od pierwszej za pomocą Mystic Lilki. Gościa dysponują ok. 50 000 HP, atakami ok. 3000 na jednego, 7000 na wszystkich i to wszystko z 2:)

- Golgotha Prison - Angolmois - gość jest przerąbany - dysponuje ok. 150 tys. HP, atakiem ok. 7000 na wszystkich łodpada on dość rzadko, chociaż na początek - od razu w drugiej rundzie, a go większym nakładaniu dość często) oraz ok. 3500 i 2000 na wszystkich. Kluczem do zwycięstwa jest naprawdę duży poziom doświadczenia, bardzo duże HP, odporność na Confusion oraz umiejętne stosowanie defensywy. Za zwycięstwo otrzymujemy Force Unit.

- Wind Tiger'z Den - Zalinge - przeciwnik nie jest taki straszny, gdyż ogrzica posiadania 75 000 HP, łupie tylko ok. 1200 na wszystkich i 2400 na jednego, używa jednak ataku powodującego natychmiastową śmierć, przed którym można się jednak zabezpieczyć (zwłaszcza Lilką) za pomocą bodajże Holy Grail. Za zwycięstwo otrzymujemy broń dla Tima - Diet Dime.

- Sisyphean Castle - Omum - "słoniewały" (jest prawie równie lub przerąbany, co Angolmois - ma ok. 100 tysięcy HP i posiada bardzo mocny atak typu Light - Xenon Ray Force, który zadaje wszystkim ok. 7000 damage, a walt nim już w drugiej turze. Poza tym może przywalić również ok. 3000 w jednego, a jest wrażliwy na Dark, stąd w walce tej szczególnie przydaje się Marivel z jej czarem Armageddon, poza tym koniecznie trzeba gościa sprowolnić - i to najlepiej już w pierwszej rundzie. Jest jednak jeden szkopuł - po otrzymaniu określonych strat, przeciwnik najpierw zmienia się leczyć, a następnie walić co rundę Xenona - trzeba go wówczas wykończyć w trymiga.

- Closed Mine Shaft - Behold King - gość jest niezły - ma ok. 90 tysięcy HP, zadaje ok. 3000 wszystkim i 9500 jednemu, lecz rozwiązanie go nie powinno być takie trudne (można go chociaż wiązać lub/i zabezpieczyć się przed atakami typu Earth). Za zwycięstwo otrzymujemy Oumpus Crystal - broń dla Brada.

- Holmetz w przywym, górnym rogu mizerii - Tiamaios - szybki szpil - gość zadaje tylko ok. 2000 wszystkim, ma ok. 75 tysięcy HP, a za zwycięstwo otrzymujemy Shooter Star - broń dla Ashleya.

- Meteorite Crater - Zawarg - kolejny tłuść trudny przeciwnik - standardowe 75 000 HP, ataki ok. 3000 na wszystkich i do 7000 na jednego, za zwycięstwo otrzymujemy broń dal Lilki - Black Queen.

- Hotel (Agua) Mine Shaft - w prawo przed barierkami! - Ragu O'Ragula - jest to najgorszy łagan, gdyż do jego pokonania potrzeba przynajmniej ok 7000 HP u wszystkich w drużynie - jego ataki zadają wszystkim mniejmum od 3500 do 7000 strat. Przerąbany gość - nie mam pojęcia, jak go pokonać!

WOSSOWANIE

Dzięki umiejętności Tima o nazwie Divide, możemy zrobić pewien trik. W Withered Ruins można spokojnie stworzyć o imionie Gogizon (lata on obszarze schodów w korytarzu na lewo)), a następnie go wywołać za pomocą My Wire. Gdy dochodzi do walki, używamy na gościu Divide, co powoduje jego przemianę w większego i o wiele trudniejszego przeciwnika, za którego możemy otrzymać 30000 punktów doświadczenia, a nawet dwukrotnie więcej, jeśli użyjemy Lucky Card. Warto przy tym pamiętać, aby przed przemianą zabezpieczyć postacie przed atakami statusu (najlepiej za pomocą Status Lock Marivel), które rywal bardzo lubi nakładać. W ten sposób można dość szybko zwansować w poziomach.

VAGRANT STORY

OSTATNI BOSS - INZECI SPOSÓB

Jeden z czytelników (ZEUS z Łodzi) przysłał jeszcze jeden sposób na wykończenie ostatniego bossa. Kluczem do sukcesu jest tutaj posiadanie wytrzymałej techniki atomowej (Battle Abilities) o nazwie Phantom Pain oraz wielu broni o wysokim współczynniku PP. Na początek zdejmy się do któregoś z manekinów treningowych i wypoczywamy się w jednej z takich broni (najlepiej w kuszy, aż do zapełnienia PP. Następnie zmieniamy oręż i powtarzamy się "potrenujemy" - i nie za wszystkimi broniami. Teraz możemy się wybrać na końcowe starcie i "Anioła Śmierci" rozwalić tłukąc w niego z Phantom Pain aż do wyczerpania PP. Wtedy zmieniamy broń i znów opróżniamy PP w boss - i nie do końca. Metody tej możemy użyć również podczas walki z innymi twardymi przeciwnikami, np. Azura.

WISTRZNWSOIE TYTUŁY

01. Seeker of Truth - jednokrotne ukończenie gry.
02. Conqueror of the Dark - ukończenie gry w czasie poniżej 70 godzin.
03. Treasure Hunter - otwarcie wszystkich skrzyń na skarbami.
04. Wanderer in Darkness - odkrycie całej mapy.
05. Destroyer of Gunns - pokonanie Dawnsensewnego Golema w Forgotten Passage.
06. Hunter of the Snowpinioz - pokonanie Damasceneego Croba w Snowfly Forest East.
07. Ally of the Wind - pokonanie Rayany w Iron Maiden B2.
08. Slayer of the Wyrm - pokonanie Dragon Zombie w Iron Maiden B2.
09. Vanquisher of Death - pokonanie Death I Ogre Zombie w Iron Maiden B2.
10. Warrior of Asuin - pokonanie Asury w Iron Maiden B3.
11. Conqueror of Time - uzyskanie "Excellent!!" we wszystkich "czasówkach" w The Deep.
12. Delight of Brilliance - odnalenie żadnego skarbu leżącego ponad 30 piętr.
13. Hunter of the New World - odnalezienie Gold Key.
14. Guard-Finder - odnalezienie Ghost Boy.
15. Hands of Wight - wyćwiczenie wszystkich Break Arts dla każdej broni.
16. Hands of Skill - uzyskanie wszystkich Battle Abilities.
17. Wanderer of the Wyrding - ukończenie gry kaz "najwawenia".
18. Adventurer of Legend - ukończenie gry bez użycia magii.
19. Lone Warrior - ukończenie gry kaz używania Battle Abilities.
20. Proud Warrior - ukończenie gry bez używania Break Arts.
21. Blood-Thirsty Hunter - pokonanie ponad 5000 stworów z każdej z klas.
22. Master of Arms - wyprowadzenie ponad 3000 ataków każdym typem oręża.
23. Oliver Azzozzle - zadanie ponad 550 szlychów sztyletem (Dagger).
24. Great Swordsman - zadanie ponad 500 cięć mieczem (Sword).
25. Master of Blades - zadanie ponad 500 cięć wielkim mieczem (Great Sword).
26. Great Hramoee - zadanie ponad 500 ciosów ziobiorą lub bolową (Axe A Mace).
27. The Ssrthzbaker - zadanie ponad 500 cięć wielkim toporem (Great Axe).
28. Swanger of the Dark - zadanie ponad 500 uderzeń łuską (Staff).
29. Acolyte of Iron - zadanie ponad 500 uderzeń ciężką bolową (Heavy Mace).
30. Ogeormeo of the Gale - zadanie ponad 500 pchnięć włócznią (Polearm).
31. Heaven'z Huntman - wystrzelenie ponad 500 strzał z kuszy (Crossbow).
32. Wazier Worlist Artist - zadanie ponad 500 ciosów gołymi rękami (Bare Hands).

Uwaga: Nie wszystkie informacje są sprawdzone.

Ponieważ przyszło jeszcze parę głosów, postanowiłem uaktualnić nieco listę przebojów, a że pojawiło się w międzyczasie kilka przynajmniej ciekawych pozycji (mam tu na myśli przede wszystkim ostatnie produkcje SQUARE), więc daję Wam trzy miesiące (może mniej, może więcej - zależy od ilości głosów) na nadsyłanie Waszych nowych rankingów gier. Aby Wasz dodatkowo do tego zachęcić, wśród osób, które nadeszły (poczta oraz mailem) swe głosy, rozlosowane zostaną (drogą losowego losowania:) 3 karty pamięci, a bolejne otrzymają ci Czytelnicy (również trzej), chyba że nie będzie tylu), których typy pokryją się z bodaczym stanem na liście (też ich wyłowię). Aha, głosujcie tarcz na 3 do 5 pozycji (najlepiej jak najwięcej) i zaznaczam - bez żadnego kitowania ze znadywaniem (wszak rezultaty ostatniego plebiscytu są znane), wreszcie obecny ranking i tak mogą "wyzerowanie". Poza tym, aby zatrakcyjnić procedurę, do każdego z typów dopisuję własną ocenę punktową w skali 1 - 10 (chociaż tych niższych ocen pewnie nie będzie), według której liczone będą miejsca na liście (oczywiście gry wyżej ocenię mieć wyższą lub równą notę). Aha2 - można głosować również na kilka pozycji, jak FFT czy PARASITE EVE, które co prawda zajmują miejsce na innych listach, lecz pochodzą pod wyznaczniki gatunku. Aha3 - kto jeszcze nie dorwał najnowszych oRPeGów, niech się z głosowaniem wstrzyma, aż ode mnie się w nie zagra - jest czas.

RPG TOP TEN

pierwsza aktualizacja, wersja 1.01

1.	FINAL FANTASY VII	4 6
2.	FINAL FANTASY VIII	1 8
3.	XENOGEARS	1 1
	SOIKODEN TG2	1 7
5.	BRANDIA	1 6
6.	PARASITE EVE	4
7.	WILD ARMS	6
8.	STAR OCEAN: TSS	2
	DIABLO	2
10.	GRAVE FENCER MASASSI	1
	SAGA FROSTBITE	1
	LUGAR: SSS!	1

Legend of LEGAIA

POKONAĆ LAPISA!

Sebastian Żyrkowski z Olsztyna nadesłał sposób rozwalenia Lapisa - bossa znajdującego się na szczycie góry Ohini. Aby jego dokonać, należy mieć przy sobie:

- 3x Last Grail
- 50 level doświadczenia
- 50000 pkt na point card
- uzbrojenie z Juggernaute
- szczycie szczęścia:)

Udajemy się na szczyt góry Ohini i bluzgamy aż spotkamy Lapisa. Zostaniemy zawsze zaatakowani od tyłu, a wtedy przeszyjne używa techniki Lapis Wave, która zabiera MP w taki sposób, że nie można tegoż MP odnowić (0/0 MP!, stąd należy walczyć ręcznie. Na walki niezbędny będzie Battle Goblet, który znajdaje się w jednej ze ścian korytarza do Juggernaut, ostatniego przed spotkaniem tudzi. Przedmiot ten pozwala na otrzymywanie AP cały czas na maksie. Nakładamy to dla Noya uprzywilejuje się jednocześnie, czy bez użycia Spirit Noa ma już pasek na 8 uderzeń. Teraz, po użyciu przez bossa Lapis Wave gramy:

Vahn - Point Card
Noa - Miracle Art
Gala - co zechcesz (właściwie Lapisa pokonałem dwoma postaciami:)

Lapis atakuje jako pierwszy, więc kiedy po pierwszej kolejce może zginąć to może Lapis zaatakował Galę, a nie przyszył z SOHP:) Gdy pierwsza tura za nami, atakujemy cały czas. Jeśli ktoś zginie, nie używaj go, bo to strata kolejki. Za wygraną walkę otrzymasz wymarzony Evil Medallion!

To już nie jest zwykła ludzka ciekawość, to już nie jest zafascynowanie nowym sprzętem... Gorączka spowodowana zbliżającą się europejską premierą PlayStation 2 nabrała na sile do tego stopnia, że nieomal każdy list, e-mail czy też telefon obfituje w pytania dotyczące tegoż systemu. W sumie nie ma się co dziwić - wszak nie przypominam sobie, aby premierze jakiejkolwiek innej platformy w historii towarzyszyło tak wielkie, w sumie globalne poruszenie. O PS2 trąbią wszyscy i wszędzie, serwisy internetowe pękają w szwach, media emanują zdziwionymi Graczy zapowiedziami i filmami, na targach gier wideo panują takie klimaty, jak za dawnych czasów na filmach s-fi!! Nie do wiary, świat obraca się wokół gier wideo, popularność Graczy rośnie w zastraszającym tempie. Co się z tego urodzi - tego nie wiem... Wiem natomiast, iż mam przyjemność zaprosić Cię, Szanowny Czytelniku, do zacumowania na tych stronach w celu zczajenia kolejnej porcji wynaturzeń match, jak i fanów PSX EXTREME. Pamiętajcie - jesteśmy z Wami na dobre i na złe, dziękujemy Wam za miłość odwzajemnioną; czyż nie musimy jeni my, ani Wy! Iochać platonicznie. W tym miesiącu nie ma komiksów [zamota poczty za mazak :] bly@grupa9.netpol.pl

KASA...

?: "[ ] 1> Obecnie posiadam już trochę kasy na PS2 i z zadowoleniem przyjąłem wiadomość, że cena tego cacka będzie wynosić na starcie 2996, ale ostatnio doszły mnie słuchy o przewidywanej cenie oscylującej w granicach 2000 zł Jakiej ceny PS2 mają spodziewać się Gracze w Polsce?

2> Następna sprawa to ceny gier, ile będą kosztowały i czy wraz z europejską premierą pojawią się naprawdę pierwszoligowe produkty (np GT2000, TTT) a nie jakieś tam FANTAVISION itp ? 3> Czamula ma mieć możliwość zainstalowania twardego dysku, dostęp do internetu i stron z dodatkami do gier - fajnie. Co jednak się stanie gdy oprócz bonusów będą pojawiać się patche do gier - latające bugi a producenci wzorem pecetowych zaczną wydawać gry z błędami i zmuszać użytkowników do instalacji kolejnych poprawek? | ["

Bart, Zawiercie

ad 1> Rozpętała się prawdziwa burza. SONY oficjalnie podało do wiadomości iż w Anglii Czamula będzie kosztować 299 funciaków. Przeliczając tę kwotę 'Pi razy drzwi' na złotówki w żaden sposób nie mogę otrzymać wyniku innego niż ok 1900 zł. Czuję się głupio, gdyż od ok roku trują Wam iż Czamula będzie sprzedawana za ok. 1500 zł a teraz okazało się że du'a kwas. Czym jest to spowodowane? Dlaczego SONY wynkczyło z tak wygórowaną ceną? Ciężko powiedzieć, dokładnie sprecyzować ale należy mieć na uwadze fakt iż PS2 wyposażona jest w czynnik DVD oraz system odpowiedzialny za generowanie dźwięku zwany AC-3, powodujący iż po podpięciu konsoli pod odpowiedni sprzęt można się rozkoszować efektami. D lle w świecie Audio system AC-3 został wyparty przez swojego następcę, czyli DTS tak twórcy PS2 nie wzięli pod uwagę postępu, efektem czego jest brak zapowiedzi zaimplementowania DTS w europejskiej wersji Czamuli. Nie powiem - czuję się zrozpaczony z tegoż powodu, aczkolwiek jestem w stanie wybaczyć to SONY. Bo jak na ile nie potrzeć żadna z konkurencyjnych platform nie jest wyposażona w tak odjazdowe przetworniki. Jednak najważniejszym czynnikiem stanowiącym o wykręconej cenie PS2 jest czynnik DVD. Choć technologia ta nie jest już nikomu obca, to jednak z punktu widzenia 'naukowego' stanowi wciąż nowość kąsek o którym marzą wszyscy zwolennicy elektronicznego kuchcenia, w tym przypadku grania. Oczywiście z założenia format DVD służy do zapisywania filmów, jednak SONY postanowiło postawić na swoim na się uszczęśliwiając Graczy którym jest obojętne czy oglądają wstawki np. pomiędzy poziomami w formacie DVD czy też tak ko spakowane w formacie CD W Japonii - ojczyźnie PlayStation - DVD jest tak powszechna jak CD w Europie (a i wiele innych urządzeń, a których nawet nie śniłacie - Lolo przywiózł cacko stanowiące cyfrową kamerę wideo, cyfrowy aparat fotograficzny przenośny dysk twardy, odtwarzacz MP3 i cholera wie co jeszcze w jednym maluśkim pudełeczku W dodatku urządzenie dopasowne jest o masę kosmicznych funkcji!) Stąd z pewnością wynika podjęta decyzja - o montowaniu czytnika DVD Aby nie ściemniać zbytnio, wyrażę następującą myśl - otóż DVD to przyszłość, oczywiście w kolejnych wcieleniach, ale to jest już TO. Można powiedzieć iż gdyby SONY zdecydowało się na produkowanie PS2 w dwóch wersjach - z czytnikiem DVD i zwykłym CD - konsola znalazłaby większą rzeszę nabywców, oczywiście ze względu na cenę nieosiągalną dla przeciętnego Kowalskiego w Polsce. Bo technologia DVD sprzedawana jest za szaleństwo wywindowaną cenę. Jeśli ktoś nie wierzy, niechaj przypomni sobie sytuację, kiedy to przeszło rok temu można było kupić czytnik DVD do pleca za grosze, aby po 2 miesiącach cena osiągnęła pułap utrzymujący się po dziś dzień. Stacjonarne odtwarzacze DVD kosztują ok. 1500 - 2000 zł ale można spotkać modele o wiele droższe. Czamula została wyposażona w czytnik DVD dobrej klasy czyli sugerowana przeze mnie cena 1900 zł wydaje się być na miejscu, tym bardziej, że mowa o konsoli nowej generacji. Nie każdy jednak życzy sobie obecności czytnika DVD którego być może nie będzie wykorzystywał. Tak przynajmniej argumentuje to większość Czytelników którzy wdają się ze mną w telefoniczne dyskusje. Potwierdzam, a jakże! Sięgając jednak w pamięci daleko, bo do początku roku 1995 gdy konsola PSX pokazała się w Polsce przypominam sobie iż kosztowała także niewiele mniej niż 2 kafle. Proporcjonalnie biorąc pod uwagę inflację i kilka innych czynników, była nieporównywalnie droższa niż PS2. O co zatem chodzi ? Ano o to że każdy chciałby otrzymać Czamulę jeśli nie za darmo to chociaż za marne grosze. Niestety, świat elektronicznych uciech kieruje się własnymi prawami zaś za sprzęt z górnych półek, czyli np PS2 trzeba słono płacić. Po głowie chodzi mi skompletowanie zestawu kina domowego. Oglądając stosowny sprzęt obliczałem się na zestaw opatrzony symbolem THX. Odszedłem z kwitkiem bo gdy akapedient zaśpiewał mi cenę poczułem się mały (na dobry początek ok. 10 tysiaków za komplet kolumn). Cóż nie na wszystko można sobie pozwolić. Odnosząc się do sytuacji z PS2 - na pierwszy rzut konsoli a może i przez pierwszy rok od premiery systemu, będzie sieć wybrańców. Co ciekawe a ile Kowalsku przeżyje bez konsoli, tak jak głupek żyjący z tego - nie. Przyznaję, że 2 kafle za konsolę to jak na moją kieszeń nie byle jaki wydatek. Czy nie jest zatem paradoksalne iż nawet branżowcy muszą przeprowadzać zimną kalkulację? Mnie nie obchodzi to że w każdym momencie mogę przyjechać do Redakcji i załączyć kochanego TTT. Ja muszę mieć tę konsolę na własność inaczej zejdę z tego świata z żalu. Nie miejcie pretensji do dwóch rodziców że nie są w stanie poświęcić miesięcznego (lub przekraczającego go) domowego budżetu na zakup konsoli bo

PRZEPRASZAM, CZY TU BIJĄ?

- lista dyskusyjna

Wzorem istniejących już grup dyskusyjnych stworzyliśmy grupę "Przepraszam, czy tu biją?". Zbierać ta będzie Wasze opinie dot. różnych tematów. Zasady: Wy wypowiadacie się, ja podsumowuję dyskusję. Jeśli uważam to za stosowne (jeśli azaliora się więcej makalatury, to wrzucam do pieca:). Tematy:

- **PlayStation 2 a taka bansola**
- **Ocena gry: specsoby i miarodajność acza**
- **awalocja technologiczna a gry. Od PONGa do MGS2. Czy zachodzą jakieś zmiany z korzyścią dla gier, czy wręcz grzeczniaka. Co sądzisz?**
- **rola PSX EXTREME w kształtowaniu się młodego pokolenia:)**
- **Piractwo**
- **PlayStation a PC**
- **Twoja ulubiona 10 gier na PSX (z argumentami)**
- **Złoty Czytelników PE. Twoja uwaga i propozycja**
- **RESIDENT EVIL, FINAL FANTASY, TEKKEN. Która część danej serii jest najlepsza i dlaczego...?**
- **Dziewczyny i PlayStation. Dlaczego grają? Jak zaczęły? Jakie gry preferują? Pisz!**

Ej, ca jest?!? Dlaczego tak mało piszecie? I niekoniecznie trzeba pisać na wszystkie tematy - można się skupić na jednym. Czekamy!

niewiele mogą zmienić w tej kwestii! Mam jednak nadzieję iż Czarnuła w miarę szybko stanie ja co jest zresztą bardzo prawdopodobne z uwagi na spiracnego Dreamcasta istnieje także możliwość, iż SONY podało przekłamaną informację o cenie swojego dziecka, aby świat zaczął o nim mówić - a to jest darmowa reklama (np. ten tekst!) No jeśli coś wzbudzi kontrowersje to wokół tego zawsze zamieszanie. A o to przecież chodzi wielkim koncernom! ad 2 - O tytułach szykowanych na premierę PS2 w Europie donosimy n bieżąco. Co zaś się tyczy ceny gier SONY sugeruje 239 zł ad 3> Możliwość instalowania patchów to nie tylko zło konieczne. Dzięki możliwości podłączenia Czarnuli do Internetu będziesz mógł, o ile wszystko dobrze pójdzie, ściągać np. nowe areny do domowców trasy i samochody do wyścigów. Zajrzyj do "Kącika bijatyk" w bieżącym wydaniu PE - czy nie sikałbyś z zachwytu, gdybyś w UNREAL TOURNAMENT mógł biegać swoim ulubionym zawodnikiem niekoniecznie z TTT ale np. Larą Croft? Jeśli producenci wyda jakąś grę z bugiem, to świetną alternatywą wydaje się być możliwość ściągnięcia z Netu patcha nie uważasz? Nie rozumiem w takim razie pytania "Co się stanie gdy [...] będą pojawiać się patcha [ ] o producenci [...] zaczną wydawać gry z błędami [ ]?" Przecież nie można zakładać, że wydawana gry będą zwalone! Pesymista

HELP! I NEED...

?: "[..] 6! PSX-a mam od 4 lat i muszę przyznać, że bawiłem się przednio spędzając z nim wolne chwile. Teraz przyszedł jednak czas na przesiadkę (DC lub PS2). Ja oczywiście wolałbym tę drugą, ale kasy nie mam za dużo, więc musiałem jakoś przekonać mojego ojca (sic!). Staremu jak najbardziej odpowiada DC (cena, piraty) i zgodził się na jego kupno, ale ja nie chciałem iść na łatwiznę i niedługo po tym znalazłem jego słaby punkt. Otóż okazało się, że w domowej kolekcji ojca Home Cinema brakuje playera DVD. Eureka! - pomyślałem i wytłumaczyłem mu, że to Czarnuli kryje w zanadrzu. Częściowo się udało, aki niecałkiem - nie chce do końca uwierzyć, że konsola do gier może być dobrym odtwarzaczem, a i ja nie mogłem mu wszystkiego wytłumaczyć. Do czego zmierzam? Ojciec zgodzi się na kupno PS2 pod warunkiem, że odtwarzacz będzie wyposażony w procesor dźwięku DTS. Jak sam tłumaczył, bardzo mu zależy na tych "przyszłościowych wynalazkach" [..]" Simon King, Ziębice

?! Po części odpowiedź na rozbudowane pytanie możesz znaleźć w podsumowaniu listu Barta z Zawiercia. PS2 nie będzie dopasowna w przetworniku DTS, a "jedynie" AC-3. Podstaw PE pod nos staremu... Szanowny Panie, jeśli nie posiada Pan odtwarzacza DVD, to proponuję wybrać zakup PS2. Dlaczego? Jeśli kupi Pan PS2 - uzyska Pan dobrej klasy odtwarzacz DVD, świetną konsolę, dźwięk AC-3 (za ok. 2000 zł). Jeśli kupi pan DC - uzyska słabszą konsolę bez DVD, bez szokującego dźwięku (za ok. 900 zł). A za pozostałe 1100 zł nie kupi Pan podłączanego odtwarzacza. Wybór należy do Pana słuszny jest tylko jeden - o imię jego PS2.)

KRZYKACZE

?: "[...] 1> Widzę że DeCe zdobywa wielu nowych nabywców (i widać, że w Polsce panuje zasada: są piraty - kupuję konsolę, nie ma - nie kupuję). Sega u nas będzie wkrótce równe z Czarnulą (za tą pierwszą przemawia 2 razy niższa cena). Ludzie którzy dotąd olewali DeCe, teraz ją kupują, nie jeszcze będą tego żałować 2> Co do ceny PlayStation 2, to nie mogło być inaczej. Moi kumple zaczęli bluzgać na SONY jak cholera. Nie wiem o co im chodzi. Przecież odtwarzacz DVD kosztuje właśnie ok. 2 tys. zł, a w PS2 mamy odtwarzacz DVD, kompaktowy i najcudowniejszą konsolę świata. Oczywiście te ceny w porównaniu do wartości konsoli jest śmieszne... 3> Pewnego razu przyszedł do mnie kolesi i powiedział, że ma do sprzedania oryginalną grę - RE2. Ja mu na to odparłem, że mam przerobioną konsolę i kupuję piraty, a on na to, że sprzeda mi ją za 15 zeta (nie wiem, czy była "wypożyczona na zawsze" nie co mi tam). No i ją kupiłem ( ) Konsolowcy mają zamydlone oczy nową Sonicą. Sprzedają swe Szaraki i przygotowują się do kupna PS2. Co oni gr*e, dobrego robią?! Przecież na Szaraka jest mnóstwo dobrych gier, które mogą kupić ze beacen. Przed nami fanami PSX'a - jest jeszcze co najmniej rok ostrego grania. Jednak w końcu przesiadka z PSX na PS2 będzie nieunikniona [...]"
Kubel, e-mail

KASA 2

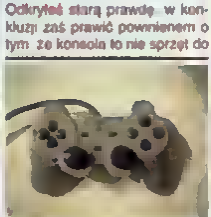
?: "[..] PS2 będzie kosztować 299 funtów. Już brak mi słów, bo tak jestem wnerwiany. Kto w Polsce kupi PS2 za taką kasę??? Taki wydatek na polską kieszeń jest niemożliwy! Założę się, że w Polsce będzie królować Dreamcast, a mówi to maniak PSX - Boże, co SONY zrobiło!?!! Tylko nie piszcie, że to dobra cena! Tak się wyżmieniałem z DC, że teraz nie pozostanki mi nic innego jak jego zakup... (...) DC kosztuje 800 zł i niech SONY się nie tłumaczy że PS2 to nowoczesna technologia [..]" Tomde, e-mail

ad 1> Wielu Graczy z pewnością podaruje sobie PS2 z uwagi na jej cenę, aby posiąść DC (np. Tomde; stary, wybacz szczerość do bólu z mojej strony ale SONY ma Cię w d***e). Mogę się jednak założyć, że gdy cena Czarnuli spadnie i ustabilizuje się na przyzwoitym poziomie, DC pójdzie w odstawkę i znów wszyscy przesiądą się na produkt SONY! I nie wierze, aby było inaczej. Konkurencja nie będzie zatem równa. Fair Play jest dla lamerów... Co do gardłujących pozerów - rzeczywiście, tych jest wielu. Najbardziej zagorzali przeciwnicy DC grają w Soul Calibur ciesząc się przy tym jak dzieci. Choć ich radość jest jak najbardziej uzasadniona, śmiać mi się chce na samą myśl o ludziach naginających się na potrzebę sytuacji jak drzewko na wietrze. ad 2> Że ta cena jest śmieszna - spierałbym się. Za 2 Nolle można kupić auto, ew. 7 sut Seszy (Hi Saszal). Zresztą punkt odniesienia zależy od grubości portfela niektórzy biznesmeni twierdzą iż stojąc na własnych portelach są znacznie wyżsi, hiehiei ad 3> Gratuluję zakupu (świetna gra, najlepsza z serii za 3 paczki fajek). Pod niecenie towarzyszące zbliżającej się premierze PS2 jest uzasadniona - ludzi ciągnie do nowego w pewien sposób eliarnego systemu nowoczesnego i z potencjałem. Podnieta jest tym większa, że na japońskiej PS2 można odpalać piraty a to jest argument przeważający szalę.

KONSOLA-ZMYWARKA

?: "[...] Czy od używanie pada można zapeuć konsolę? [ ]"
Piotrek, Pila

Odkryłeś starą prawdę w konkluzji zaś prawić powinienem o tym, że konsola to nie sprzęt do



Też pytałem. Od używania pada konsola się psuje - to jest odwodolone. I po co pytać o rzeczy oczywiste?

grania, a raczej zmywarka do naczyń. Na konsoli nie można grać, nie można jej dotykać, zaś podłączonie pod odbiornik TV jest karane i ścigane z ramienia prawa. A tak całkiem serio - oczywiście, że można (np. jeśli do PSX uda Ci się z pomocą nogi podłączyć pada od Dreamcasta.)

NAGRODA KARTA PAMIĘCI

*******LIST MIESIĄCA********

BIEDACZYSKO

"[...] Pamiętam dzień jak dzisiaj, a ja nie mam co robić więc postanowiłem napisać coś na przestrodze. Ale od początku... Dawno dawno temu, gdy miałem 13 lat, na urodziny dostałem wspaniały sprzęt. No granie, czyli Commodore 64. Zagrywałem się jak dziki, czas płynął. Gdy miałem lat 15 - pracowałem przy zbiorach truskawek, oczywiście po to, by zarobić po kolejną wypasioną maszynę - Sega MegaDrive. To było coś! Nie robiłem nic innego tylko grałem. Tak minęło kolejne lato, kolejne zbiory truskawek, nie tylko razem kupiłem PSX. To był koniec mojego życia, odtąd nie istniało nic innego poza konsolą. Olałem szkołę, kumpli (których i tak nie lubiłem, po co się na mnie zwalać - zresztą z nimi pić i się włóczyć po imprezach, po prostu grałem!... I tak mi życie płynęło - po grania. Przyszedł czas na maturę - a ja dalej grałem. Maturę jakoś tam zdałem (nie pytać o oceny! Nie chcem w tłuszcz; ważne że zdałem). No i stało się. Kumple z klasy zorganizowali pod, co nazwali "pożegnaniem ogniskiem", tak na zakończenie Ogólniaka. Pocztowem i ja... Gdy tak siedziałem przy piwie, patrząc jak kumple kleją się do dziewczyn, a oni do chłopaków, zrozumiałem, że zmarnowałem życie (przynajmniej najlepszą jego część! Mam 20 lat, a jeszcze nawet nie miałem dziewczyny! Jak się całymi dniami siedziało przy konsoli, to podarowanie dziewczyny jest nie lada problemem. I tak mija moje życie, na imprezy przestałem chodzić. No, siedzenie w samotności przy piwie gdy wszyscy się bawią nie jest przyjemne, za to znowu gram coraz więcej). I to z coraz większym zapałem, z nadzieją że zapomnę o tym, co mnie minęło. A teraz morał: Pamiętajcie że za konsolą świat się nie kończy, wyłączcie ją na chwilę. Granie to wspaniała zabawa, ale konsola Was nie przytuli gdy będziecie smutni, nie powie ciepłego słowa.

To by było na tyle, mam nadzieję, że ów kogoś to dotarło i nie zdziecie pokolenie po darmo.

Małgosia

NIE! Oto elementarny przykład potwierdzający stare, nie jakże mądre przysłowie brzmiące "Polak mądry po szkodzie". Przyznaję z niedowierzaniem zażenowaniem, iż czytając ten list rozkleiłem się i łkałem ze mnie płeczał). Wszak wielokrotnie spotrzewałem na łamach PE, słyszałem się opowiadał, że traciłem głowy dla grania. Ja gram zawodowo, żyję z tego i erzyistórkowanie, nie gdybym miał wolną rękę konsolę wyłączałbym o wiele częściej niż ma to miejsce obecnie. Możnaby utwierdził trzeźwo: "zrozumiałem, że zmarnowałem życie". I taką właśnie jest prawda. Jedzi chodzi o tnie młodzieńcze (jest Czy ja jestem aż tak stary...?), najlepiej wspominam wtnicie bezkresi Ogólniak. Na szczęście (scena), a matury bezstresowo łykałem (kabka od [poi. o mało nie nie wyzionęła ducha, gdy ujrzała moją pracę na 25 stron, hiehiei!) Nie stresowałem jednak od imprez, o i (aż wtedy potrafiłem "przejść" trzech chłopa w jednym podejściu. Dlatego jeszcze raz prapnę przestrzec Was wszystkich przed złytaniem wczesowaniem się w rolę - nie zawsze taka postawa popłaca, kontakty międzyludzkie są najważniejsze a i "znaleźw za sobą palić" nie przyjaźń. A Ty - samotny wilku dosłownie i w przenośni - podaruj sobie granie. Wiem, zima za pasem, a tym słrze nie dość, że nie sprzyja wspaszowaniu, to jeszcze w gry obfituje. Jednak zacisnij zęby. Nie jeszcze nic straconego i życie przed Tobą. A jak tak dalej pójdzie, zamiast przytulać się w nocy do dziewczyny - będziesz gniótł pada i polerował robiąc do końca życia. Memory Card, którą dostajesz w nagrodę, najwyraźniej w świecie sprzedaj, na by Cię nie kusiła nie zajętymi blokami).

NAGRODA

?: "[...] Czy konsola PS2 którą oferujecie jako główną nagrodę w GIGA TESCIE, jest w wersji europejskiej? [..]"
Kamil Wrocław

Nie oferowana przez nas konsola jest czeska i odtwarza tylko czeskie filmy. No, czeski film! A tak całkowicie na serio - oczywiście, że jest to konsole w wersji europejskiej której notabene jeszcze nie mamy. Hiehiei. Spoko nasza - japońska - zostanie w Redakcji. Podchodzimy do niej zbyt sentymentalnie. Poza tym coż by czynił zwyczajna? Oglądał i ślinił się na widok recenzji w PE, a może sprowadzał importy z Japonii...? Z drugiej strony większość naszych Czytelników zarzeka się że "nie wpuszczą do swoich lub Ja-

PROBLEMY...

?: "[...] 1> Napiorw na topie była sprawa z anti eliasingiem ale po przeczytaniu ostatnich listów przestudiowałem ten te-

mat i doszedłem do następujących wniosków PC nie posiada anti-aliasingu (gratem choćby w TOMS RAIDERa 4 na trzeciej ganaracji 3dfx'e i było pełno tych ząbków), tylko że tam są wyższa rozdzielczości i tego tak nie widać Znalazłem także w sieci informację, że jakaś tam firma chwali się, iż wyda grę (PS2), w której nie będzie żadnych ząbków o które tak wszyscy się martwią Zatem może i inne firmy wpadną na pomysł, jak zlikwidować te poetrzępiona krawędzie 2> Jeśli chodzi o problemy z kodowaniem, to jestem dobrej myśli i mam nadzieję, że są to choroby wieku dziecięcego bo niby na PC tworzy się szybko gry, a przecież takiego Duka Nukem Forever (który biecą już od paru lat i jakoś nie mogą wypuścić na rynek [...]"

Grzegorz, e-mail

ed 1> Jak już zdążyłem wytłumaczyć a sił więcej nie mam do przekonywanie kolejnych niedowierków Czernuta posiada wyrzutowy efekt anti-aliasingu, tyle że na razie nie jest on używany W ogóle SONY nie zdążyło dostarczyć developerom kompletnych zestawów Developer's Kit, to i o masie bibliotek niezbędnych do tworzenia kozackich efektów firmy na razie nie mają zielonego pojęcia Mam nadzieję że do momentu europejskiej premiery sytuacja ta ulegnie zmianie A jeśli nie - będzie to kwestią czasu A jak myślisz - wspomniana firma obiecuje "brak ząbków" na jakiej podstawie? ad 2> Ujęłeś to pięknie - "choroby wieku dziecięcego" wydaje się określeniem trafnym jak ulał Zaraza ta towarzyszy każdej z platform, bez wyjątków - PSX, DC, PC, PS2 też

LIZD MIESIONCA

? "[...] Uważam, że pomysł na "List Miesiąca" jest bez sensu Jakie kryteria będą przeważać o atrakcyjności takiego listu? [...]" Radosław, Zielona Góra

"List Miesiąca" wybieram wg wiosnego widzimisię Bez sensu byłoby obranie przeza mnie jakichkolwiek kryteriów Ot, czytam, czytam, aż w końcu natrafiam na wypowiedź, która podoba mi się w zależności od tego co jadłem jaki jest pogoda, czy też jak się czuję

PANIKA?

? "[...] Trudno nie zauważyć, że developerzy wydają ostatnimi czasy masę gier Czy w końcu przestaną je wydawać, bo po prostu zabraknie im ochoty na tworzenia gier? Czy coś wiadomo nt daty wstrzymania produkcji PlayStation? [...]"

Redak, Olkusz

Developerzy wydają masę gier, bo zbliża się premiera PS2, poza tym muszą ją wydawać, skoro zaczęli prace nad nimi i wrzucili weń sporo kasy Do końca tego roku powinno ukazać się od cholery i jeszcze trochę tytułów, planowena są także liczna pozycje na rok kolejny Cóż zatem mam Ci powiedzieć.. ? Że PSX będzie supportowany przez producentów przez co najmniej cały kolejny rok? To wszyscy wiedzą PSX to konsola z tradycjami i szybko nie zostanie zapomniana - zarówno przez Graczy, jak i producentów gier Wszak na świecie sprzedanych zostało grubo ponad 60 mln sztuk PSX'ów Poza tym - chyba nie bez powodu na japońskim rynku ukazała się PS one, czyli zminiaturyzowana, odmłodzona wariaja Soniaka (tast w poprzednim numerze PE) Wszystko wskazuje na to że pod taką wieśnia posiecią Soniak jeszcze długo będzie sprzedewany, zaś o wstrzymaniu produkcji SONY nie nie mówi Przy okazji - ktoś mnia spytał na IRC-u czy PS one można zmniejszyć jeszcze bardziej Nie wydeja mi się gdyż geberytami nieznacznie odbiega od krążka CD! Can You feel it?

I DUSZA, I CIEPŁO

? "[...] Jakiś czas temu z inicjatywy mojej i mojego brata, szczególnia brata(.., zostałem (zostaliśmy) posiadaczem komputera PC (PSX miałam już 4 lata) Po odpalaniu jakiejś gierki zaczęły się "pajacyki" - grę trzeba zainstalować (..), a o zabawie z crackami już nie będę wspominał, bo to istna parodia Nia powiem, gierki były przednia, szczególnie strategia (...) Chce wszystkim przekazać, że większość gier na PC nie ma duszy, ciapie (frajda to usiąść z kumplem przed TV, zapuścić chociażby takiego ISS-a i walić w pady Nie ma nic przyjemniejszego, jak Multiplayer przed konsolą i BOMBERMAN) (...) Jedno słowo - konsola. Rzecz? Nie! To już nie rzecz . to członek rodziny, Twój przyjaciel ( ), więc jeśli w przyszłości będziesz mieć możliwość wyboru pomiędzy PlayStation (czy to jadan czy dwa) a PC - nie zastanawiaj się długo, stań się jednym z nasi Jednym z tych, co to z dumą mogą się określić mianem "konsolowiczów" [...]"

Scenic, e-mail

Skoro korzystasz z pirackiego oprogramowania na PC - nie miej do nikogo pretensji, że musisz się bawić z crackami. To samo dotyczy PSX - nikt nie powinien narzekać, że piracka kopia, nabyta np na giełdzie to bata waraja upragnionej gry, w której wszystko się kaszami lub inytują cięcia różna) natury. Zgadzam się za stwierdzeniem, że konsola to członek rodziny (całe szczęście, że o jedzenia nie prosi)

WKU****NY

? "[...] Jastam wku****ny 1> Uważam, że każdą grę (nawet największą kichę) powinno ocaniać co najmniaj 3 zg(Red)ów [ocena powinna być średnią ocen zg(Red)ów] Co Wy na to, wredne lenia? [..]"

Gun, e-mail

W poprzednim numerza PE, w duacia za Solerą temat opisali my w miarę dokładnie Oczywiście pamysł recanzowenie każdej gry przez 3 recanzantów jest jak najbardziej na miejscu, wyciąganie średniej ocan ze składowych także, jednak nie do zrealizowania Dlaczego? Wyobraź sobia że w Redakcja laży 1 kopia gry Zwłem ją np ja i cloram do upadłego, co by sanowną recenzję popełnić Jeśli jest to np RAYMAN 2 - grę przechodzę całą, po czym skrobię recenzję Zajmuja mi to ok tygodnia A kiedy drugi i trzeci recanzanci będą szarpać? Aby napisali dobra recanzja, czyli mogąca być brana pod uwagę w aw. średniej ocenia, muszą grę poznać bardzo dobrze. Uogólniając - każdy recenzani musiałby wykonywać 3 razy więcej pracy co jest nie do przeskoczania Poza tym - organizacja by padła - recanzenci miaszkający w różnych zakamarkach Polski mieliby spora problemy

Lara Sebastiana Ciężkiego (obok) w Lara Natalia Cisco (poniżej).

PCHLI TARG

Sprzedam oryginalne gry PAL (40 zł/szt.) BATTLE ARENA TOSHINDEN 3 BIO FREAKS (NTSC) BLAST CHAMBER DEATHTRAP DUNGEON JERSEY DEVIL, K-1 THE ARENA FIGHTER, LODE RUNNER (NTSC) NAGANO WINTER OLYMPICS '98 PORSCHE CHALLENGE, TRASH IT WILD 9 (NTSC) Tel (080) 03 39 282 Tomasz

Sprzedam oryg gry: COLIN MCRAE RALLY (55 zł) i FIFA 2000 (65 zł) Tel (066) 57 38 630, prosić Grzegorza.

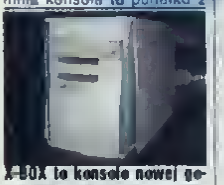
Sprzedam konsolę PSX + 32 najlepsze gry + 2 oryg pady + oryg karta pamięci + parę dem + nalepki z gier + poradniki TK3 i inne + kabel PAL/NTSC (EURO i chinch) + full gazet. Stan: full wypas. Cena: 550 zł (do negocjacji) Tel (058) 623 17 57 lub (0606) 902 787 Marek

Powstał nowy klub PSX'owy poświęcony TEKKENowi. Przymierzamy się do zorganizowania wielkiego turnieju! Piszcie! Marek "Piasek" Malczyk skr. poczt. 13, 43-178 Orzesze

ze zsynchronizowaniem pracy, a k***y latatyby jak skowronki. Laniami jesteśmy to takt ale przede wszystkim twardo stąpamy po gruncie. Czy nie satysfakcjonuja Cię dodatkowe ocalne "3 groze"?gdziaś w ciamnej uliczce

O!

? "[...] Wkurzają mnie kolesia którzy chrzanią za X-box będzia lepszy od PS2, za grafika, że Windows za cholera wie co jeszcze. Dla mnia konsola to pudełka z



X-BOX to konsola nowej generacji, wyposażona w HD, Windows i w ogóle. Ma nawet inną obudowę niż zwykły PC...

dwoma padami, podłączone do telewizora, zaś Microsoft i ten cały Gill Gates tworzą jakieś monstrum, w które trzeba będzie pakować co dwa lata kupę kasy. Grafika to nie wszystko! Ja mam zamiar kupić Czamułę, bo stawiam na jakość (...) nawet gdyby były tylko trzy gry' TTT, MGS2, GT2000 PS I wszyscy x-boxowcy mogą mnie cmoknąć w d**e!!! [...]"

Zbyszek, e-mail

Nie rozumiem, czym ludzia się podniecają. Szybki Bill coś obiecuja, ala co z tego wyjdzia - tego nikt nie wie nawat on. Mało tago - przede wszystkim oni Tak się stało za Bill nia ma komu wykraść lub od kogo odkupić nowaj konsalt, lotaż mogą powstać problamy, hłahle! X-box nie będzie konsolą lecz pacatam atarającym się naśladować konsolę. Chciałbym, aby SONY wydało choć jadną grę na Gscube))) Aha z tym cmokaniam to uważaj, bo jaszcze wyprysków dostaniesz) poza tym na razie nia stwierdzam istniania ani jednego x-boxowca, gdyż system najzwyczajniej w świecie nie istniaja. I szybko nia powsta nie + pośl!zg, zakładam że roczny, z pewnością nieunikniony.

SŁAWA

? "(...) Czy czujecie się sławni i czy jest Wam z tym dobrze...? [...]"

Jarek Warszawa

Byłbym pelantem twierdząc, że popularność nia jest miła. Ale nie do końca. My - ekipa PE (jak i ganaralnia wszyscy dziennikarza) - jastaśmy o tyla szczęśliwi w swojej popularności, iż nia jastaśmy przadstawiani na łamach "Dziennika Talewizyjnego" o godz. 19.30. Możamy swobodnia poruszać się pomiędzy żywymi. Wizyta w supermarkecia nia wiąza się z koniacznością zakładania okularów przeciwsłonacznych jesiennę porą, zaś stanie w kolejce w sklepie spożywczym nia przysparza nam żadnych kłopotów. Co innago, gdy pokażamy się na jakiajś zmasowanej imprazie, na którai licznia gromadzą się nasi fani (np. EXTREME PARTY) - rzeczywiście jastaśmy wtedy rozpoznawani, nękani o autografy i pozowania do zdjęć niczym małpy. Nia narzekamy jednak i taka forma popularności jest nam na rękę, gdyż nie ma w niej nic uciążliwego.

ZDRADA?

? "[...] Co to za pytania, która było umieszczona na końcu 1 cz. Giga Testu. "Czy chciałbyś, aby na łamach PE były recenzowane/opisywane/zapowiadane gry na Dramcasta?"!!? Wnioskuję z tego, że z PSX EXTREME - kultowego miesięcznika o PlayStation, i tylko o PlayStation - chcecia zrobić miesięcznik PSX'o-draamcastowy!!! [...]"

Kazan, Częstochowa

Że co? A kto powiedział że my chcamy podjąć tamatykę DC? Pytania miało charaktar typowo szpiagowski - chcieliśmy się w ten spoób zorlantować, czy jestaście w ogóla zainteresowani Dreamcastam. Chyba nie zaprzaczysz, że PSX EXTREME jest gazatą niazwykla aiaatyczną w zawartości kórsj ingerująca właśnia Wy - Czytalnicy. Jaśli zatsm zdscydowana większość wyrazilaby zaintarasowanie tematyką DC, to przadsięwzięlibyśmy odpowiadnia kroki. Szybko jadnak dailście nam do zrozumienia iż DC macia głęboko (mowa oczywiście o zdecydowanej większości nie o wszystkich jak jadan mąż) tam gdzia słońce nia dochodzi. I dobrze!

LIST MIESIĄCA

Aby zmobilizować Was bardziej do wytężonej pocyn podczas sterabania listów do Redakcji, postanowiłem od tego miesiące przyznawać nagrodę za list miesiąca. Nagroda symboliczna - Memory Card. "List Miesiąca" będzie drukowany w wyróżniającej go ramce, niekoniecznie jednak w całości. Życzę udanych łowów, a i uprzedzam, że wszelkiaraza spotkają ca pasawkach.

Rozwiązanie konkursu na bohatera gry na PS2

Co się z Wami dzieje? Na konkurs "Zaprojektuj maskotkę PS2" dostałem ledwo dwadzieścia prac, podczas gdy na konkurs wakacyjny bowiem większość prac była, nazwijmy to łagodnie, "mało ciekawa". W związku z tym postanowiłem nie rozdawać wszystkich obiecywanych nagród (zabawki Crasha i Beasta przechodzą na moją własność). Na to za co? Zobaczcie, jak powinny wyglądać Wasze prace: "Ślimak Zen" jest projektem JAROSŁAWA MAJEWSKIEGO z KOZIENIC, który nie dość, że wykazał się niezłym humorem i warsztatem, to na dodatek spełnił cały zakres oczekiwań i od razu widać, o co chodzi jakby. Drugie miejsce zajęła praca Sebastiana Ciężobki z Nowego Sącza, zaś trzecie i zarazem ostatnie z nagrodzonych - Przemka Obralaka z Pruszkowa. Dziękuję za uwagę i więcej konkursów rysunkowych nie obiecuję, bo Wam oczyba krzaki wpadły za szkło (Mr.S)

Jarosław Majewski, 1 miejsce

Sebastian Ciężobka, 2 miejsce

ALKOHOLICY

? "[...] 1> Zauważyłem, że w PE coraz częściej pojawiają się listy jeb**ące inne platformy. Mam na myśli przede wszystkim PS2 Vs DC i odwrotnie. Gracze podzielili się na dwa obozy maniacy SONY i maniacy Sega! Coś tu jest nie tak, bo chyba nie o to chodzi. Może posłużę się przykładem. Mam 24 lata maniakiem gier jestem od urodzenia... (HIV tu leci litania, że bla bla, bla) (...) Co z tego wynika - kocham granie, a nie Dreamcasta, PlayStation czy pecety. Każda platforma ma swoje rodzynki - gry, które

taż pytania. Od używania pada konsola się psuje - to jest odewdniane. I po co pytać o rzeczy oczywiste?

ónią się po nocach lub wręcz nie pozwalają zmrużyć oka. Rozumiem zdrową konkurencję, np. pomiędzy koncernami Nintendo, Sega i SONY. Tu idzie o wielkie pieniądze. Dzięki temu korzystamy my - Gracze, dostajemy coraz lepsze produkty. Ale żeby latały wojny pomiędzy Graczami? Czy na tym ktoś skorzysta? 2> Druga sprawa, jaką chcę poruszyć to piractwo. Posłużę się przykładem alkoholików. Bogaty alkoholik schleje się drogą wódą a menel za tą samą kwotę będzie na łazie przez kilka najbliższych dni. Nikogo tutaj nie przyrównuję do menela ale, niestety, takie są polskie realia i nie każdego maniaka stać na 10 oryginalnych gierek miesięcznie. Ja wiem że np. TEKKEN 3 starcza na lata, zresztą sam gram w niego do tej pory, ale nie tylko wodą człowiek żyje... [...]"

GBH, e-mail

ad 1> Temat jest stary jak świat. Wszak zawsze znajdzie się ktoś, kto "nie potrafi" drugiej strony konfliktu. Spójrz na kibiców piłkarskich - oni też równo wyznają kult piłki kopanej ale fanatycy poszczególnych drużyn skaczą sobie do gardeł, odbierają życie. Pytam: Czy w słusznej sprawie ? ad 2> Powiadają że alkoholik żyje dwa razy krócej ale nikt nie raczy dodać, że wdzi dwa razy więcej hieh-fe!

DEBIL!

? "[...] Jak przejść ostatni poziom w TOMB RAIDER 4? [...]"

Jasiek, Otwock

Jak jeszcze raz ktoś przyśle mi list z podobną treścią to wyślę mu złotówę w górną półę! Jednak moje nerwy nie są tak nadwyrężane jak Stara i Ścierwa - przeważnie to właśnie oni odbierają telefony o podobnym zabarwieniu. Staramy się cierpliwie odpowiadać na pytania, oczywiście jeśli jesteśmy w stanie lecz z założenia starajcie się na własną rękę stawić czoła konkretnemu problemowi. Pół biedy jeśli pytania dotyczą gier nie opisywanych na łamach PE bo musielibyście wtedy mnę Ściery rozmawiającego z delikwentem, który pyta o coś, co zostało wyjaśnione czarno na białym w jednym z numerów PE, hiehie! Dla mnie - widok wspaniały żyłka pierdząca, wyłrzesz oczu, zmiana barwy ochronnej i energiczne potupywanie nogą - szaaam także dłubanie w nosie i zakąszanie). Pamiętajcie, aby się nie narazić, bo kiedyś, gdzieś w ciemnej ulicze

EP2 - I TO JUŻ!

? "[...] 1> Chcę Was zapytać, skąd mam wytrzasnąć prawie 2000 zł na PS2?! Miało być około 1200 - 1500 zł, a ile jest...? Muszę zatrudnić się jako agent do zadań specjalnych, który za jedną misję bierze 2000 zł. Macie może jakieś oferty.. ? 2> Teksty publicystyczne na łamach PE to strzał w dziesiątkę - nie tylko w kilku recenzje gier i ich opisy ale także coś odmiennego, relaksującego... 3> Gratuluję narobienia obory we Francji. HIV, fajnie witasz obcokrajowców:) Ta, że Was wyrzucili z wieży Eiffela uważam za przakręt wszech czasów! Może pojedziecie do USA i będziecie puszczać latawce za Statuę Wolności ? 4> Ja chcę EXTREME PARTY 2 jeszcze w tym roku! Przecież dla Was to czysty zysk, a dla młodzików PSX a świetna zabawa [..]"

Wro, Lublin

ad 1> Jasne coś się dla Ciebie znajdzie. Obrób dla nas skarbiec obojętnie którego z większych banków a w ramach wynagrodzenia dostaniesz upragnione 2 kafle. Bierzesz robotę ? ad. 2> Jesteśmy urodzeni niezmiernie z faktu, że się cieszysz. Skoro Ty się cieszy, my cieszymy się z Tobą. ad. 3> Cóż, we Francji tak jakoś wyszło spontanicznie, nic nie planowaliśmy. A Statuę Wolności przy okazji albo przewrócimy, albo sprayem dorysujemy jej meszek pod pępkiem oraz pod nosem:) ad. 4> Nie uszczęśliwiaj nas z komercyjnymi świniami. Choć wśród nas jest jeden Wieprzek, to świniami nie jesteśmy. Na EP nie zarobiliśmy ziarnanego grosza. Organizując kolejną edycję tegoż zjazdu nie nastawiamy się na zarobek, a jeśli przy okazji wpadnie nam do cot do kieszeni spożytkujemy to we właściwy sposób - np. organizując kolejny konkurs, w którym główną nagrodą będzie PS2. Zadowolony...?

Projekt okładki by Loki

Loki z Buffim w grzeddzinie oddania magazynu minął dużo pracy. Biedny Buffi zasnął ze zmęczenia na kanapie... Loki to wykorzystał.

TRZEŹWE MYŚLI

? "[...] Regularnie ściągam listy z "psx_fans", czasem coś z pi.rec konsole, rzadko (ale jednak) pojawiam się na #psxpl (...) Zauważyłem (przynajmniej w Polsce) pewną prawidłowość. Masa ludu pisze jaki to gówniany jest "Dreampość" a jeśe zeje ekhmmm... sorkli - młodzieżowa) jest PS2 (lub odwrotnie - jak ten Konrad z ostatniego "Extreme'a"). A ja pytam ilu z tych gówniarzy wypisujących bluzgi widziało na oczy obydwie konsole (że już nie wspomnę o posiadaniu któregoś z tych modeli czy dłużeszym pograniu)? Ilu z nich potrafiłoby pokusić się o przeprowadzenie obiektywnego porównania tych sprzętów? Albo inni psaudo-naukowcy-wiedzący-zawsze-lepiej siejący lament i piszący np "Zobaczysz, jak PS2 będzie haczyć przy rozbudowanych 2D-fighterach od CAPCOM...." - jesnowidze czy Time-Traxy? Sam nie jestem żadną cholerną Wyrocznią - PS2 widziałem tylko na "Extreme Party" plus Wasze testy w jednym z wcześniejszym PE, ale już postanowiłem, że choćby sprawdziły się "przepowiednie" tych jasnowidzów, to i tak kupię PS2, z kilku powodów [ ]"

Johan, e-mail

List ów prezentuje jak najbardziej trzeźwe podejście do tematu, za co Johanowi czołem i chwała. Z tego co obserwuję, "gówniarze" lubią robić dym tylko po to, aby zaistnieć czy to na łamach np PE czy też na liście dyskusyjnej - później siedzi jeden z drugim i cieszy kopanę wdzięc setki komentarzy bluzgających jego wypowiedź. Cholerną Wyrocznią i ja nie jestem ale potrafię przelicyć konkretne dane w ten sposób aby stwierdzić iż "nic nie będzie haczyć".

CIĘŻKI KOD

? "[...] HiV, w odpowiedziach na listy Czytelników często wspominasz, że na PS2 trudno tworzy się gry. Od czego to zależy? Czym uwarunkowane jest "przyswajalność" platformy? [...]"

???, Piotrków Tryb

Aby zadowalająco odpowiedzieć na to pytanie, muszę najpierw wyjaśnić, czym w zasadzie jest PS2. Otóż jest to skomplikowany komputer zaopatrzony w kilka dedykowanych, procujących równolegle procesorów oraz zakręconą jak świński ogon architekturę wewnętrzną. Architektura ta powstała bowiem z myślą o elektownie wyglądających grach i minimalizacji kosztów produkcji, a nie łatwości programowanie - zatem aby napisać nawet najprostszy program (nie mówiąc już o patnowartościowej grze) trzeba mieć oparcie na "kupie solidnej wiedzy". Trzeba uwzględnić mnogą czynników, które przy klasycznym programowaniu rzadko występują - przydział i synchronizacja zadań pomiędzy procesorami, odpowiednia gospodarka pamięcią, uwzględnienie ograniczeń sprzętowych poszczególnych chipów i tym podobne przyjemności. Prawdziwą kolorgą jest odpluskwienie (debugging - usuwanie błędów) takiego programu. Często okazuje się, że poszczególne procesory gryzą się między sobą - czy to wskutek złego przydziału zadań czy taż konfliktów w dostępie do zasobów. W dodatku problemy ta nie uwidaczniają się na pierwszy rzut oka - a często występują tylko w szczególnych przypadkach. Np konflikt w dostępie do pamięci pomiędzy procesorem graficznym a dźwiękowym może wystąpować tylko w przypadku odgrywanie jednego z efektów specjalnych, co zdarza się tylko i wyłącznie przy jednoczesnym wyświetleniu jakiegoś konkretnego obiektu, co znowu powoduje zatrzymanie na 12 ms pracy magistrali, co może spowodować opóźnienie w odczycie z CD a co za tym idzie - konieczność poczekania do kolejnego obrotu aż odpowiedni fragment płytki znajdzie się nad laserem itd. Takie drobiazgi mają paskudną tendencję do kumulacji - a przecież absolutnie nie widać ich na etapie pisania programów dla poszczególnych procesorów - każdy z osobna działa idealnie, dopiero przy jednoczesnej pracy wychodzą "ueterki". Można mówić o szczęściu, jeżeli pogrzą się tylko poszczególne dedykowane układy, gdyż wtedy mamy do czynienia jedynie z okóconkami w dźwięku czy grafice. Jest jednak znacznie gorzej, jeżeli konflikt zaangażuje główny procesor - wtedy jest murowany totalny zwis systemu, najczęściej w losowym momencie, oczywiście nic nie mówiącym koderowi o możliwych przyczynach takiego zachowania. W dodatku zdarza się, że "emulator", na którym developerzy testują gry przed wypuszczeniem ich na rynek, działa na nieco innych zasadach niż ostateczne wersje konsoli, w związku z czym występują nowe problemy, często wymagające przerabiania znacznych partii programu. Nie zrozum mnie źle - dla zawodowego programisty omówienia tych problemów zwykle nie stanowi większego problemu, jednak dla setek przyzwyczajonych do starej Sonicy, domorosłych programistów masowo klepiących chałturę ze stajni "JÓZEK&WÓJEK ENTERTAINMENT" oznacza nieprzekraczalną barierę. Moim zdaniem - to bardzo dobrze.

WALDUŚ

? "[...] Czy swoich Czytelników traktujecie poważnie, czy nie? To pytanie tyczy wszystkich Redaktorów biorących swojego czasu udział w tworzeniu miesięcznika MANIAK. Było to, mam zdaniem, najlepsze czasopismo o grach na rynku, ale wydana zostały jedynie 3 numery. Oczekiwałem kolejnego, czwartego, ale się nie ukazał, więc postanowiłem przedzwonić do Redakcji i ustyszałem, że obsuw jest spowodowany chwilowymi trudnościami. Po upływie ok. 2 tygodni zadzwoniłem ponownie - i usłyszałem to samo (....) Uważam, że na łamach PE powinniście przedstawić jakieś wyjaśnienie w związku z taką zagrywką. Bo Wasze postępowanie względem Czytelników zostawia wiele do życzenia. Uważam, że zakpiliście ze mnie i macie mnie głęboko w d**ie [...]"

Weldak, Piła

Nie zrozum mnie źle, ale Czytelników PE traktujemy nie do końca poważnie - na ich wyraźne życzenie. Gdybyśmy byli sztywni, kto wie, co byśmy teraz robili - być może sprzedawalibyśmy owoce w przejściach podziemnych,... MANIAK nie był najlepszym piemem na rynku, bo tytuł ten przypadał PSE EXTREME (słyszeliście kiedyś o tym miesięczniku?). Fakt jest jednak faktem - gdy podczas posiedzeń nie klopie wertuję strony MANIAKa łezka się w oku kręci (...) Wbrew pozorom, MANIAK miał mało wspólnego z PE, i vice versa. Ioteż nie czujemy się zobowiązani do składenia zeznań. A że memy Cię w d**ie - cóż, to Ty stwierdziłeś...

EXTREME PARTY VHS + ECTS 2000!

UWAGA! Do kasety z Extreme Party i życie redaktora dodaliśmy godzinną relację z pobytu na ECTS 2000 (3-5 Wrzesień, Londyn) na której można zobaczyć najnowsze gry na PSX i PS2! Kaseta obecnie liczy sobie prawie 3 godziny!!!

Wszystkich zainteresowanych zakupem kasety informujemy że:

- na w kasecie nie ma zarejestrowanego striptizu z party

- w celu przesłania pieniędzy (30PLN) można wykorzystać blankiet z tego numeru PE

ŚFIRUS

? "[...] Nie mogłem, nie mogłam, nie wytrzymałem - musiałem do Was napisać! Ludzie... gdzie Wy macie "MUZGY"? A może w ogóle nie wiecie, co to takiego...? Przy Was "KIEPSCY" to małe "PIKUSIE" i "JAŚKI"! (...) Raz w miesiącu (przez około tydzień) mam totalny chaoelk psychiczno-psychiczny... Przez ten okres "moja" "KOLEŻANKA" nie gada ze mną. Twierdzi, że "-Gdy czytosz bazgroły tekich po**bów, nie jestem pawne twoich zamiarów." Cóż, jeszcze nikt nie dogodził kobiecie w 100% (nawet w kuchni) (...) 1> Czy możecie zamieszczać więcej kodów w PE? 2> Czy nie uważacie, że to lekka przesada - plep**yć tyle o PS2? PS. To co napisałem DUŻYMY LYTERAMY. To tak mo być (babcia mi kazała) [ ]"

Kędzior, Elbląg

MUZGY zostawiliśmy w szefkach w d**ie na półce po LEFEJ stronie) SWOYOM KOLESHANKE pozdrów od nas serdecznie i zaproś do kuchni, gdzie z pomocą NOŻA przerżnij kromkę chleba, posmaruj mostem i polwierdź, że FSZYZDKO idzie jak po maśle od 1> Gdybyśmy mogli, to byśmy zamieszczali. Niestety, więcej kodów nie ma. Przecież Aju ich nie wymyśle, jeno z Netu ciągnie - nie jest w stanie nic więcej wykombinować od 2> Plep**enie o PS2 nie jest bezsensowne, ani bezpodstawne. Cały świat czeka na tę maszynkę, a nasi Czytelnicy stwierdzają u siebie szybciej niż normalnie bijące tętno... od PS> POZDRUF ŻABCIEM!

BLEEM 2?

? "[...] Czy na emulatora Bleem będzie można uruchamiać gry z PS2? A jeśli nie, to czy powstanie taki Bleem? [...]"

Qanto, Szczecin

Jasne, że nie! Co do drugiej części pytania, to choć jeszcze nie tak dawno byłem święcie przekonany iż nie powstanie emulator PS2 na PC tak teraz, po przemyśleniach, doszedłem do wniosku iż w sumie nie można przewidzieć, ile MHz uda się wycisnąć wenatom-twórcom procesorów, w przeciągu najbliższych lat - bo przecież o to się rozchodzi. Ktoś mądry obliczył teoretycznie maksymalną ilość MHz jaką można wycisnąć (+najlepsze z możliwych chłodzeń) lecz nie pamiętam tej wartości bo nie muszę) Spoko, nawet jeśli gry z PS2 uda się komuś odpalić na PC (a 1> nie będą wyglądać jak w oryginale, 2> nikt poważny nie będzie grać na emulatorze, 3> sprzętowe atoki PS2 ciężko będzie osiągnąć nawet GaForce owi piątej generacji (no, chyba że się mylę...). Zresztą nie przejmuj się na zapas.

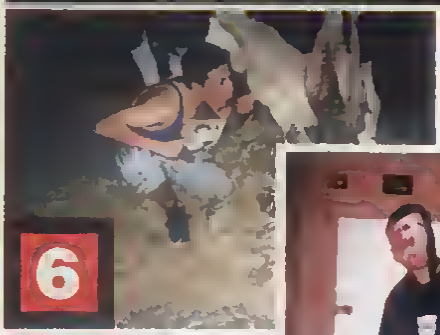
SCYZORYK

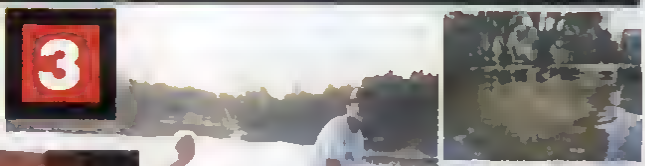
? "[...] HiV, może wpadłbyś kiedyś do Kielc? Wyskoczyłbyśmy na jakieś piwko [ ]"

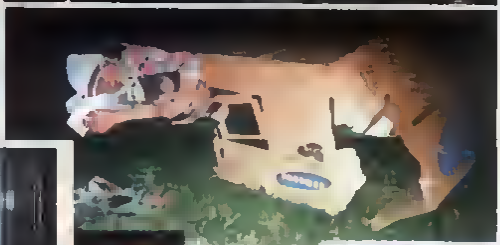
Łukasz Żurewski, Kielce

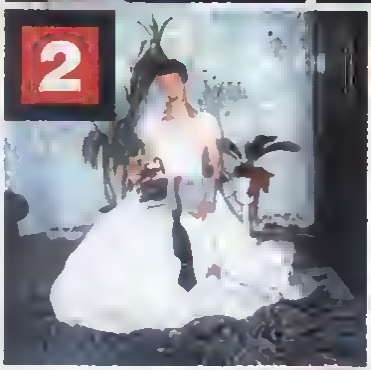
W sumie oferta nie jest zła, ale dzięki... nie skorzystam - wolę kobiety. Poza tym nie "jakieś" jedno konkretne piwko piję, pubów mam w okolicy pod dostatkiem - i taka sama droga do Dąbrowy Górniczej.

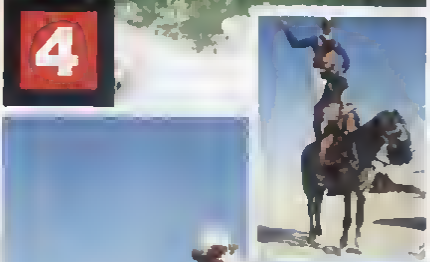
Rozwiązanie konkursu zdjęciowego HIVA











Kot! Kadszadł szas na rozwiązanie telegraficznego konkursu wakacyjnego. Zanim ogłoszę Wam zwycięzcę, proszę pogratulować, iż mimo próśb - dostałem sporo prac przedstawiających Was podczas stawiania kloska itp. Oczywiście prace takowe zostały spalone w głębszej kolejności.
Obiecywałem jedną i jedyną nagrodę - oryginalną grę.
Zwycięzcą ogłaszam Piotra Toreszkiewicza z Rzeszowa. Na zdjęciu (gorsiedle ROAD KASKI wyściełają z kompanii: Jendrek, Kinokulog, Terasa i Sagal.
Gratuluję pomysłu. Nagrodę prześlę goszig.

A oto kolejne prace, które postanowiłem ogłosić na łamach PE.
II - Adam Orzeszczuk z Sosnowca
III - Kamil Calej z Kosnowca
IV - Marcin Studek z Kielc
V - Zbigniew Korzkowski z Katowic
VI - Maciek Kaczak z Łodzi
VII - Janusz Loseta z Warszawy

Wszystkim osobom, które wzięły udział w moim konkursie serdecznie dziękuję za wspólną zakowę. Kolejny konkurs już wkrótce:).

TIPS&TRICKS

NIGHTMARE CREATURES II

yb [illegible] t

N [illegible]

[illegible] uderz[illegible]

STRIKER PRO 2000

[illegible] ← ↑ ●

● ▲ [illegible] dodat-

kowyc[illegible]

trak le gry zatrzymaj

[illegible] ↑, ▲, ←, ■, →, ●

[illegible] y-z [illegible]

ACTION BASS

Zatrzymaj grę, przytrzymaj SELECT i naciśnij - L2, R2, R1, / a zauważysz łapać większe ryby.

Oto porcja kodów do długo oczekiwanej gry, która nareszcie się ukazała.

TENCHU 2 BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

Aby móc wybrać dowolny etap w menu wyboru poziomów przytrzymaj SELECT+■+● i naciśnij kolejno: →, →, →, ↑, ←, ↓, R2

W celu odnowienia zasobów energii zatrzymaj grę, przytrzymaj ■ i naciśnij kolejno: ←, →, ↑, ↓
Wszystkie przedmioty uzyskasz naciskając w menu wyboru przedmiotów, kolejno przyciski ■ ■ ■, ● ■ ● ● ← ↑, ↓, →, R2, R2

Pełną mapę terenu uzyskasz jeśli przytrzymasz SELECT i pięć razy naciśniesz ●

Aby mieć dostęp do wszystkich misji w edytorze misji musisz wejść do niego, przytrzymać R2+●, a następnie wcisnąć kolejno: ↑ ↓, ↓ → ←, ←

SPIDER-MAN

Wybierz opcję "SPECIAL" z głównego menu, następnie wejdź do "CHEATS". Teraz wpisz jeden z poniższych kodów:

XCLSIOR - możliwość wyboru etapu
RUSTCRST - niewidzialność
STRUDL - nieskończona ilość "pajęczyn"
ALLSIXCC - wszystkie komiksy
WATCHEM - wszystkie filmiki FMV
CVIEWEM - wszystkie postacie w galerii
CGOSSETT - dawka historii
BLKSPIDR - inne ubranko
TWNTYNDN - kolejne inne ubranko
COSMIC - i jeszcze jedno ubranko
PARALLEL - kolejne...
LETTERS - ehh, szkoda słów :)
AMZBGMAN - .....
STUD - ile jeszcze ...
BNREILLY - chyba przedostatnie
ALMSTPKR - i ostatni kostium
DCSTUR - pełna energia
DULUX - tryb "wielkich głów"
NATS - odblokowanie wszystkiego

GAME SHARK

ATV: QUAD POWER RACING

Czas zawsze wynosi 0:00:00
8005E676 2400
Odblokowanie Forest Amateur Quads
3004E255 0004
Odblokowanie Desert Amateur Quads
3004E258 0004
Odblokowanie Snow Amateur Quads
3004E257 0004
Odblokowanie Forest Pro Quads
3004E258 0004
Odblokowanie Desert Pro Quads
3004E259 0004
Odblokowanie Snow Pro Quads
3004E25A 0004

BUILDER'N BLOCK

Odblokowanie wszystkich etapów
80068DA6 FFFF
Wszystkie etapy ukończone:
80068DA6 FFFF
Maksymalne zdobycz punktowa
801FBF0E 01FF
Nie nagrywanie powtórek
800CF864 0000
Nieograniczony czas na oddanie strzału:
801FBDC4 0004
801FBE20 0000

CHRONO CROSS

Maksymalna i nieskończona ilość gwiazdek.
80071C74 0063
80071C76 0063
Możliwość nagrywania w dowolnym momencie
D00E21F8 0001
800E57DC 0001
Wszystkie kluczowe przedmioty
50000302 0000
800712D8 FFFF
800712DE 701F
Łatwe zwycięstwo w "Dragon Feed" (Manor Stable)
D00E5BEA 0001
800E5BEA 000A
D00E5BEA 0000
800E5BEA 0014
D00E5BEA 0015
800E5BEA 001E
D00E5BEA 001F
800E5BEA 0028
D00E5BEA 0029
800E5BEA 0064

DINOSAUR

Max poziomek
80060C2C 03E7
80060C2E 0000
Max owoców
80060C30 03E7
80060C32 0004
Max skał
80060C34 03E7
80060C36 0000
Max kryształów
80060C3C 03E7
80060C3E 0000
Max błyskawic
80060C40 03E7
80060C42 0000
KODY DLA ALADAR
Nieskończone energie.
800611BC 03E7
Max energii
800611B0 03E7
Maksymalny poziom
800611B4 0000
Maksimum doświadczenia
800611B6 7000
Max Stats
800611B4 03E7
800611B8 03E7
800611BC 03E7
800611A0 03E7
KODY DLA ZINI
Nieskończona energia
800611B0 03E7
Max energii
800611B4 03E7
Maksymalny poziom:
800611A8 0009
Maksimum doświadczenia
800611BC 7000
Max Stats
800611B0 03E7
800611BC 03E7
800611B0 03E7
800611B4 03E7
KODY DLA FLIA
Nieskończona energia
800611C8 03E7
Max energii
800611CC 03E7
Maksymalny poziom
800611C0 0009
Maksimum doświadczenia
800611C4 7000
Max Stats
800611D0 03E7
800611D4 03E7
800611D8 03E7
800611DC 03E7

DC DEVENGE

Oto kody do odblokowania poszczególnych pucharów i tras.
Platinum Cup
D01A00D8 0060
801A00D8 0000
Gold Cup
D01A0130 0060
801A0130 0000
Silver Cup
D01A0180 0060
801A0190 0000
Bronze Reverse Cup
D01A0074 0060
801A0074 0000
Silver Reverse Cup
D019FFF4 0060
8019FFF4 0000
Gold Reverse Cup
D019FF74 0060
8016FF74 0000
Platinum Reverse Cup
D019FEF8 0060
8019FEF8 0000
I Know What You Drove Last Summer
300BDD70 0001
20 1 A Space Odd RC
300BDD71 0001
Raiders Of The Lost Park
300BDD72 0001
Calamity Canyon
300BDD73 0001
Attack Of The Killer Toy Motors
300BDD74 0001
Tales From The Crypt Director's Cut
300BDD75 0001
Cars Attack!!! Again!!
300BDD76 0001
Temple Of Vroom: The Awakening
300BDD77 0001
Hilltop Hairpins: Special Edition
300BDD78 0001
It Returned to Have Another Race
300BDD79 0001
I Still Know What You Drove Last Summer
300BDD7A 0001
20:1 A Space RC = Digitally Remastered
300BDD7B 0001
Raiders Of The Lost Ark: Collector's Edition
300BDD7C 0001
Calamity Canyon: Live & Dangerous
300BDD7D 0001
Return Of The Killer Toy Motors
300BDD7E 0001
Concept 3000
800BD310 0001
Jungle Ranger
800BD3A0 0001
Sarge
800BD430 0001
Skull Buggery
800BD454 0001
Yella
800BD478 0001
UFO 800BD49C 0001

SNOCROSS: CHAMPIONSHIP RACING

Odblokowanie wszystkiego:
301FB1FC 0007
Maksimum punktów
301FB778 00FF
Maksymalna ilość gotówki
801FB778 00FF
Zawsze skończysz zawody jako pierwszy
E012DCFA 0000
3012DCFA 0002
E012DCFA 0000
3012DCFB 0000

STAR TREK: INVASION

Nieskończona ilość zapasowej energii
3005BEC9 00FF
Nieskończona ilość energii silnikowej
3005BECD 00FF
Nieograniczona ilość rakiet fotonowych
8011AC38 0063
Nieskończona ilość torped
8011AC64 0063
Nieskończona ilość rakiet "Protomaster"
8011AC90 0063
Niezniszczalne salony
8005FD88 02BC
Nieograniczony czas
80061B50 18CC
Odblokowanie wszystkich misji
8005BD68 FFFF
8005BD6A FFFF
Wszystkie misje ukończone:
8005BD6C FFFF
8005BD6E FFFF
8005BD70 FFFF
Wszystkie podwójne misje ukończone:
8005BD70 FFFF

SYDNEY 2000

Odblokowanie poziomu Arcade.
300A0ADC 0003
Wszystkie konkurencje na złoty medal
50000C04 0000
80016D64 0000
Wszystkie treningi ukończone
50007E02 0000
800165E8 6464

OSPRZĘT Z ECTS

Każdego roku na targach ECTS obok producentów i wydawców gier, swoje ekspozycje prezentują firmy produkujące osprzęt i dodatkowe paryferia dla Graczy Rozwijający się rynek gier napędza zapotrzebowanie na nowa kontrolery i inne urządzenia, a ECTS to wspaniałe miejsce dla wszystkich producentów osprzętu aby zaprezentować swoją ofertę Liczba wystawców oferujących sprzęt była podczas tej edycji targów zbliżona do roku poprzedniego Większość firm ulokowało się na drugiej, mniejszej hali, chociaż nielicznym udało się powciskać swe stoiska między potentatów oprogramowenie na głównej hali Generalnie przeważał osprzęt do PC, ale stoisk z akcesoriami do PlayStation i tak było bardzo dużo Zaczęły się już nawet pojawiać pierwsze urządzenie dodatkowa do PlayStation 2 tych jednak nie było nazbyt wiele Zresztą rynek sprzętu do PSX tak jakby ostatnio troszkę zamarł, co było widoczne na targach, ale to już tylko kwestia czasu, kiedy PS2 pojawi się w oficjalnej sprzedazy w Europie - wtedy wszystko powinno ruszyć od nowa

Swego czasu testowałem zestaw SPACE STATION firmy Logic 3 przeznaczony do PlayStetion który składał się ze stojaka na płyty oraz specjalnej skrzynki pod telewizor, do której można było schować konsolę wrez z cetym osprzętem Na tegorocznym ECTS te sama firma zaproponowała dwa kolejna zestawy do estatycznego przechowywania osprzętu oraz płyt, przeznaczona tym razem już do PlayStation 2 Oba zestawy swoim wyglądem i wzornictwem idealnie dopasowują się do wyglądu konsoli, e po zlozaniu robią bardzo dobre wrazenie **GAMES STATION 2** to specjalna szufladka, w której schować można po dwa joypady, karty pamięci oraz płytki Szuflada swymi rozmiarami idealnia pasuje do konsoli i może być ustawiona zarówno w pozycji pionowej jak i poziomej Moim zdaniem, jest to jednak zestaw ze mało praktyczny by zdobył większą popularność Miejsce na dwa pady i dwie karty to tutaj zdecydowanie za mało

Drugi zestaw do PS2 nazwany **GAMES STATION 3** wydaje się już trochę bardziej praktyczny Jest to bowiem szatka wykonana w stylistyce PlayStetion 2 do której można schować 12 płyt CD lub DVD, oraz 9 Memory Cardów To już jest coś o kłopotach z piątającymi się gdzieś po podłodza kertach pemięci będzie można zapomnieć Zestaw ten można stać jako samodzielna szafka gdzieś w pobliżu konsoli albo tuż obok niej, kiedy ustawiony jest w pozycji poziomej. Two y z nią wtyki zwarty segmen który bardzo ładnie się pra zantuje Szafka jest zamykana W końcu PlayStation 2 to nie tylko konsola a jednocześnie odtwarzacz filmów DVD który powinien znajdować się gdzieś na widoku obok telewizora i jeżeli tylko zależy nam na ładnym wystroju wnętrza, to zestaw GAMES STATION 3 na pewno ozdobi tego przybysza.

A teraz dla odmiany kilka nowych joypadów do PlayStation. Nie testowałem ich dokładnie, być może kiedyś przeprowadzę bardziej szczegółowe pomiary teraz jednak chcę tylko zasygnalizować obecność tych kontrolerów na rynku, bo dawno takowych urządzeniach tego typu już nie pisałem.

PSX CHALLENGER to bardzo wygodny kontroler firmy Logic 3 który jest w pełni kompatybilny z Duel Shockiem W padzie tym na uwagę zasługuje 8-kierunkowy krzyżek który sprawie wrazenie bardzo funkcjonalnego i wygodnego. Joypad posiada dwie dodatkowe opcje SLOW i TURBO. Oczywiście pad wyposażony jest również w opcję wibracji Joypad będzie dostępny na rynku w 10 kolorach

PSX SPEED PAD to prosty, estetyczny joyped, który jednak zeszpecono troszeczkę zestępując symbole na przyciskach ("X, O, trójkąt" i "kwadrat") samymi tylko ich kolorami Okrągły krzyżek zastosowany w tej konstrukcji powinien być również dosyć wygodny Pad posiada dodatkowo opcję SLOW i TURBO sprzedawany będzie w kilku kolorach

POWER SHOCK to ciekawy joypad firmy COMPETITION PRO, o ergonomicznych kształtach, podobno idealnia dopasowanych do ludzkiej dłoni. Co ciekawe oprócz samego kształtu pada popracowano również nad zmianą wszystkich klawiszy, przez co pad powinien być jeszcze wygodniejszy t chociaż po zdjęciu troszkę dziwacznie on wygląda, to jednak w rękach trzyma się go idealnia, nie jestem jednak, czy po dłuższym czasie nie męczy dłoni. Kontroler ten jest w pełni kompatybilny z Duel Shockiem, posiada analogowa galki do sterowanie oraz nowatoraki krzyżek. Wibracje wytwarzane przez Twin Shock Motora są znacznie silniejaze i bardziej pulsująca niż w Dual Shocku Pad posiada system [illegible] jest starannie wykonany i robi miłe

PRO RACER to najbardziaj skomplikowana konstrukcja za wszystkich opisywanych w tym artykule joypadów Jest to również produkt firmy COMPETITION PRO i podobnia jak POWER SHOCK - posieda argonomiczny design Joypad ten wyróżnia się od pozosiełych małą kierowniczką umieszczoną w miejscu, gdzia normalnia znajdują się galki analogowe Kierownica jest w tym samym standerdzia, co duże kiarownice, przez co baz problemu powinna obsługiwać wszystkie gry sportowe Nie grałem w żadna wyścigi na tym padzie I trudno mi powiedzieć, jak takie rozwiązanie sprawuje się w praktyce PRO RACER wyposażony jest oczywiście w ten sam system wibracji co POWER SHOCK

I w zasadzie to już wszystko Good Bye!

NORBY